PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 10 • JUIN 1997

Mensuel !

Tomb Raider 2

Rien que pour vos yeux

6 pages de verdict pour V-Rally

Que faut-il attendre de Formula One 2 ?

AVANT-PREMIERE

Chronique d'une épopée interstellaire

Colony Wars

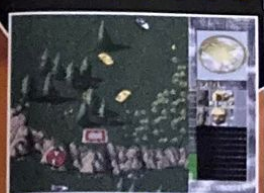
Medievil

Vivez l'aventure de votre vie !

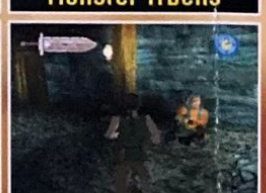
5 DÉMOS jouables sur le CD

Micro Machines V3

Monster Trucks


Command & Conquer

APSI 97


Excalibur 2555 AD

T 6856 - 10 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 10 • JUIN 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Il est là... LE plan d'enfer va z'y...
Je le crois pas...
FAUT' FAIRE 1 dessin au quoi !?
Pas cher le matos!!...
OUUAAAH NAANN!
«QUO QUO J'E PREND DEU ... J'A DEU MAIN OUI O NON?!?»
RAYMAN
PlayStation
PAL
Nouveau prix 169F*
Ubi Soft
PlayStation PLATINUM TM
Mais t' arrêtes de pousser 2 secondes... ehh ehh
ET LES ZAUTRES y'a pas rupture? non plus bon...
alors Nickel chrome platinum
*Prix généralement constaté pour la version Platinum de Rayman PlayStation
PlayStation TM
http://www.ubisoft.fr
3615 Ubi Soft Infos Trucs et Astuces
Ubi Soft

Feedback

En mai, on a toujours affirmé qu'il fallait faire ce qui nous plaisait. Sans même y penser, vous avez suivi l'adage à la lettre... c'est le cas de l'écrire. PlayStation Magazine devient mensuel et c'est l'invasion, le délire, le Judgement Day ! Le facteur lui-même n'en est pas revenu. Autant de papier griffonné, de mémoire de passionné, on n'avait encore jamais vu ça. D'autant plus qu'il est dans 99 % des cas élogieux à notre égard... cool ! Nous avons donc passé un week-end entier (celui de la Pentecôte, tant qu'à faire) à dépouiller les urnes. Aux interrogations, nombreuses et variées, nous avons répondu, en toute modestie, l'objectif étant de vous tenir informés - et de vous faire sourire - dans la mesure du possible.

Alors que certains projettent déjà de créer leurs propres softs en utilisant la Net Yaroze à bon escient, d'autres préfèrent s'en tenir aux titres à venir, originaires de studios de développement disposant d'un nom dans le monde fermé des jeux vidéo. À tort ou à raison, ils veulent tout connaître et ont une fâcheuse tendance à croire que M'dame Irma est parmi nous. Toujours est-il que leurs vœux les plus chers ont été exaucés...

db Mimizolie Sophie

Salut tout le monde. Je viens tout juste d'acheter le dernier numéro de PlayStation et je peux vous dire que vous avez fait du bon travail (comme d'habitude). En effet, chaque fois que tourne une page, je n'arrête pas d'admirer votre boulot. Or, comme le dit si bien le proverbe : "Tout travail mérite salaire"... Et moi, je vous donne votre paye, avec mes moyens, en vous écrivant cette gentille lettre et en vous félicitant.
J'espère que vous n'arrêterez jamais, car une personne comme moi sans PlayStation Mag, c'est comme un lac sans eau...
Je vous embrasse tous en espérant que cette lettre sera publiée ou simplement lue.
PS : (Venons-en au fait ! NDLR) J'espère que la rédaction continue de récompenser les plus jolies lettres d'un cadeau, car c'est vraiment sympa d'offrir des jeux à des personnes qui n'en ont parfois pas les moyens, comme moi.
Sophie, la seule fan de David B. et de PlayStation Magazine (?!).

Des cadeaux pour les meilleures lettres

Voilà un courrier qui, à la lecture, nous a fait irrémédiablement penser à la pub Lindt : "Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes". L'univers au sein duquel nous évoluons jour et nuit, sept jours sur sept, ce cloaque que nous appelons tous la "rédaction" ne comprenant que très peu d'humains dignes de ce nom et encore moins de zolies filles, nous sommes forcément tombés sous le charme... Un bel essai pour obtenir des faveurs de notre part, soit un jeu vidéo ou un cadeau quelconque... Pour ce faire, pouvez-vous, chère Sophie, nous envoyer un autre petit mot... ainsi que votre adresse?

Notez dans vos agendas

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Les Chevaliers de Baphomet 2	Sony CE	oui	fin 97
LBA 2	Electronic Arts	oui	1998
Dragon Ball Z 3D	Bandaï	oui	fin 97
International Track and Field 2	Konami	non	
Dungeon Keeper	Bullfrog	oui	début 98
The 11th Hour	Virgin IE	non	
Phantasmagoria 2	Sierra	non	
C&C : Alerte Rouge	Westwood	oui	fin 97
Jurassic Park	Electronic Arts	oui	pas de date
Civilization	Microprose	oui	fin 97
Disruptor 2	Interplay	non	
WipEout 3	Psygnosis	non	
Independence Day	Fox Interactive	oui	juillet 97
Une simulation de volley-ball	-	non	

Feedback

Il fait froid en dessous de 0°C

Je voudrais faire quelques remarques. Pourquoi ne pas noter sur 10 au lieu de 5, ce qui me semblerait plus parlant (et qui vous démarquerait des autres magazines). Et aussi, pourquoi ne pas mettre des notes négatives dans les courts métrages?

M. Senez de Nanteuil (77)

Tous les jeux sont désormais notés sur 10

Dire que certains des testeurs ici présents s'imaginent être des durs... Des notes négatives, en voilà une riche idée. Elle est actuellement à l'étude. Plus sérieusement, vous avez pu constater en parcourant les tests de ce numéro que la notation a changé : nous ne notons plus sur 5 mais sur 10. Comme quoi, même par lettre interposée, les grands esprits peuvent se rencontrer.

Abonné malheureusement surpris

Récemment abonné à PlayStation Magazine, quelle ne fut pas ma surprise au moment d'arracher le plastique (avec les dents? NDLR) le recouvrant de ne découvrir aucune lettre de bienvenue ! Ancien abonné à MegaForce, magazine dédié aux consoles Sega, j'avais reçu, à l'époque, un mot m'expliquant que Sega était ravi de me compter parmi ses fans. J'aurais été tellement fier de recevoir le même type de courrier.

Brice Combet de Seyssinet-Pariset (38)

Simple question, comme ça au passage

Si je puis me permettre : que veut dire "analogique" lorsque l'on parle d'un paddle?

Angus (le gars avec un short et une casquette) de Sambreville (Belgique)

De l'avantage du joypad analogique...

Dans un joypad analogique, l'information passe par le biais d'une variation de courant (il s'agit d'un potentiomètre), contrairement à une manette traditionnelle qui n'interprète que des informations de type oui/non - par exemple, à gauche ou pas à gauche, à droite ou pas à droite, etc. On pourrait ainsi faire l'analogie (ah ! ah !) avec un éclairage traditionnelle (deux positions : on/off) et un éclairage halogène (multiples positions, donc précision). De fait, le joypad analogique est beaucoup plus précis. Toutefois des joypads numériques seraient vraiment supérieurs. Cela dit, ils n'existent pas. Il faudra attendre.

Allô Krafton, ici Xunk... Moi pas comprendre

Après avoir "tâté" du ZX81, Oric 1, Amstrad CPC464, Atari 1040, Amiga 600 et maintenant de la 3DO (sans parler du boulot avec mon Pentium 133 et mon PowerMac 8100/110), il est inutile de vous préciser que, côté jeux, mes enfants et moi en avons vus (et usés) plus d'un. Il était temps pour nous, après observation du marché et consultation de revues adéquates (dont la vôtre), de tourner la page et d'investir dans cette console dont tout le monde parle.

L'arrivée sur le marché de produits phares à 150 F, auxquels viennent s'ajouter les jeux d'occasion de plus en plus nombreux nous ont, avouons-le, grandement motivés...

A la lecture du numéro 8, j'ai cru reconnaître (page 18) dans le jeu Swagman, le clone remanié et relooké d'un logiciel français qui s'appelait (si mes souvenirs sont bons) Krafton et Xunk. Qu'en est-il? Tous les jeux de course de voitures me font penser à Out Run... mais comme dirait mon fils Ludovic (10 ans) : "Y a pas de blème, papa. C'est pas pareil sur PlayStation !" (Merci Monsieur Sony !).

Une question en passant : est-il possible de connecter un moniteur S-VGA sur une PlayStation? Si oui, comment?

Bonne continuation à tous !

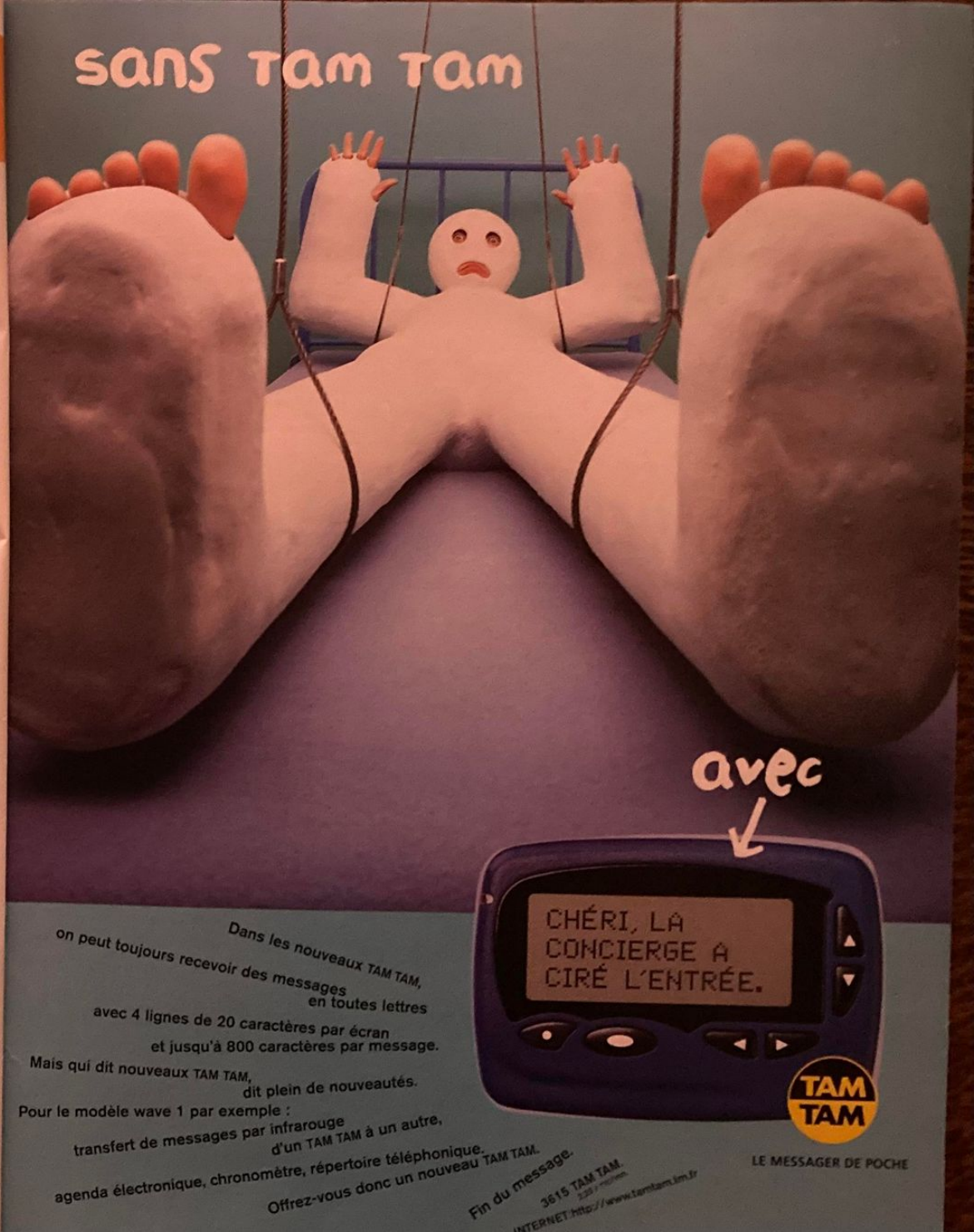
Jean-Louis (+ de 40 ans), Ludovic (10 ans) et Elise (7 ans) de Bourges (18)

Pas de moniteur S-VGA pour la PlayStation

Crafton et Xunk, excellent titre qui tournait sur Amstrad CPC. Il y avait ce ventilo qu'on se prenait dans la pomme et qui faisait des taches de sang à l'écran... Vraiment désordre ! Quoi qu'il en soit, pas de rapport avec Swagman, si ce n'est dans les graphismes et encore, puisque ce nouveau titre fait bien plus penser à l'univers de Tim Burton (cf. page 68 du présent numéro). De plus, alors que Swagman est une production anglaise, Crafton et Xunk était made in France, réalisé par Rémy Herbelot qui travaille aujourd'hui chez Cryo. On lui doit, entre autres choses, Atlantis pour PC. Donc, comme qui dirait, il n'y pas analogie. Quant au moniteur S-VGA et la PlayStation, c'est im-po-ss-ible, dixit notre spécialiste. Il n'existe pas de câble et pour cause, les signaux vidéo ne sont pas du tout les mêmes (VGA et RGB/RVB de l'autre côté).

Merci d'être avec nous !

Un oubli sans doute en provenance de notre service abonnement. Si vous êtes plusieurs dans le même cas, sachez que nous sommes véritablement heureux de votre adhésion, autant à la console de Sony qu'au magazine officiel qui lui est exclusivement consacré. Une phrase qui peut paraître d'une grande platitude, mais qui n'en est pas moins tout à fait sincère.


sans tam tam
avec
CHÉRI, LA CONCIERGE A CIRÉ L'ENTRÉE.
Dans les nouveaux TAM TAM, on peut toujours recevoir des messages en toutes lettres avec 4 lignes de 20 caractères par écran et jusqu'à 800 caractères par message.
Mais qui dit nouveaux TAM TAM, dit plein de nouveautés.
Pour le modèle wave 1 par exemple : transfert de messages par infrarouge d'un TAM TAM à un autre, agenda électronique, chronomètre, répertoire téléphonique.
Offrez-vous donc un nouveau TAM TAM.
Fin du message.
3615 TAM TAM.
INTERNET: http://www.tamtam.lm.fr
TAM TAM
LE MESSAGER DE POCHE

Feedback

Désolé

Il s'appelle LeTop, c'est du moins son pseudo, et il a osé nous envoyer une lettre, alors qu'il se prélassait au soleil les doigts de pied en éventail, contenant cette vanne désopilante apprise un jour qu'il participait à un cours dirigé par Michel Denisot : Quelle différence existe-t-il entre Tintin et Milou ?

Réponse : Milou n'a pas de chien.

Parental Guidance Advised

Je veux pousser un grand coup de gueule contre la censure qui dénature les jeux lorsqu'ils arrivent en Europe ! Pourquoi ne pas interdire un jeu aux moins de 15 ans et le laisser inchangé, au lieu d'en couper les séquences vidéo et les scènes choquantes? De pense bien entendu à Resident Evil, qui ne comprend pas de contre-indication d'âge de l'ELSPA sur le boîtier).

Vincent Basser de Sérignan-du-Comtat (84)

Nous avons enquêté chez Sony

Nous sommes d'accord : il n'y a rien de plus frustrant que de posséder la version tronquée d'un hit. Pour connaître tout des coulisses de l'organisme qui gère ce genre de problèmes, nous sommes allés enquêter sur place. Le Q. A. (Quality Approuval) de Sony veille au grain. Dans notre prochain numéro, le reportage complet sur le Q. A.

Help, I need Sony

Je me permets de vous écrire afin d'obtenir un renseignement au sujet de l'éventuelle utilisation de jeux vidéo pour PlayStation au sein de mon futur établissement. J'ai en effet l'intention d'ouvrir dans les prochains mois un bar-restaurant sur le thème du multimédia et des jeux vidéo, en plein centre de la ville de Nice.

Trois ordinateurs connectés à internet seront installés. Mais j'aimerais savoir dans quelle mesure il serait possible de mettre à la disposition de mes clients des consoles de jeu (PlayStation ou autres), avec un large panel de titres correspondants, et ceci à but lucratif? Ce type d'installation nécessite-t-il une autorisation payante au même titre que pour la cession de droits de diffusion publique de vidéogrammes? Existe-t-il dans le domaine des jeux vidéo un système de contrat à l'année avec Sony Computer France?

Alice Marini de Nice (06)

La location de jeux vidéo est interdite

La location des jeux PlayStation est interdite, tout simplement. Cela s'appuie sur de très sérieux (et soporifiques) textes de loi, donc pas question de jouer avec ça. Il n'existe par conséquent aucune possibilité d'installer les machines... à moins qu'il ne s'agisse que d'une démonstration et que la chose ne soit pas à vocation lucrative. Cela dit, la différence, dans un établissement dont l'accès est payant, ne sera pas toujours évidente. Quant à d'éventuels contrats, ils n'existent pas non plus. Peut-être faudra-t-il se contenter des PC dans les cybercafés...

Minitel en retard

Certains d'entre vous auront remarqué que le serveur PS News annoncé dans notre dernier numéro n'était pas ouvert. Nous sommes désolés de ce retard qui, croyez-nous, était indépendant de notre volonté. Toutefois, vous pouvez désormais et dès aujourd'hui consulter le 36 15 PSnews pour tout voir et tout savoir sur le monde PlayStation.

Ecrivez-nous

PlayStation Magazine
Rubrique Feedback
6 bis, rue Fournier
92588 CLICHY Cedex.

À tomber Raider...

Comment les programmeurs de Tomb Raider ont-ils procédé pour concevoir décors et personnages en 3D? Combien de personnes faut-il pour concevoir un jeu? Faut-il un ou plusieurs ordinateurs pour arriver à un rendu parfait? Personnellement, tout cela me passionne et j'aimerais savoir s'il est possible de produire la même chose à partir d'un Net Yaroze? Pouvez-vous me citer des noms de logiciels à posséder afin de développer des jeux ?

Henri Hirsinger de Turckheim (68)

La Net Yaroze n'est qu'un tremplin

Que les choses soient claires : jamais la Net Yaroze ne permettra à un particulier, seul dans son garage ou dans la cave de mémé, de développer des softs tels que Tomb Raider ou Resident Evil. Ce kit de programmation destiné à un usage personnel doit servir de tremplin. Il doit fournir aux génies en herbe les bases de la programmation d'un jeu sur console 32 bits, les préparer pour une future vocation (pourquoi pas?). Pour pondre un hit comme Tomb Raider, l'équipe de Core Design comprenait au moins une dizaine de personnes. Lorsque nous rendons visite aux teams de développement de Psygnosis, Sony ou Core Design, nous rencontrons autant le producer du jeu en cours d'élaboration (qui supervise le travail de l'équipe) que les membres de cette équipe (programmeurs, designers, ingénieurs du son, graphistes spécialisés dans la 2D et la 3D, animateurs, etc.)... Mais ne désespérez pas, il faut bien commencer un jour !

Le bonheur est dans le CD

(...) Le CD de démo ne fait pas exception à la règle : il est complet, beau et propose des jeux et des clips vidéo splendides.

Vincent Villemagne de Riorges (42)

(...) Les clips que vous avez mis dans le CD de ce mois-ci étaient supers. S'il y en avait un sur chaque CD, ce serait cool !

Manu de Bachy

Bientôt des bandes annonces !

Nous sommes vraiment enchantés de voir que les clips vidéo incorporés au CD de démo remportent une large adhésion. Il est vrai que Sony Music compte dans son catalogue des centaines d'artistes. À quand d'ailleurs un clip ou une interview de Maria Carrey ou de Michael Jackson, deux stars ayant signé chez Sony? De plus, vous trouverez très bientôt sur le CD de démos de PlayStation Mag les bandes annonces de films que nous vous conseillons. À ne manquer sous aucun prétexte.

PSYGNOSIS

GameMania

PlayStation

Du 1er juin au 31 août 1997, achète 2 de ces jeux

et reçois un jeu

Wipeout 2097 gratuit* !!!

Wipeout gratuit* !!!
Wipeout gratuit* !!!
Wipeout gratuit* !!!

Pour recevoir ton jeu Wipeout 2097 gratuit envoie à l'adresse suivante :
Psygnosis - Gamemania - 92, avenue de Wagram - 75017 Paris

1. Les tickets de caisse et les n° de code barre des 2 jeux achetés
2. Un chèque de 49 frs à l'ordre de Psygnosis pour les frais de port et de gestion
3. Ton nom et ton adresse complète

1/ Offre valable uniquement en France Métropolitaine du 1er juin 1997 au 31 août 1997. 2/ Un seul bulletin par famille. 3/ Offre valable uniquement sur les titres PlayStation cités ci-dessus. 4/ Dans la limite des stocks disponibles. 5/ Psygnosis ne peut être tenu responsable pour tout envoi perdu, incomplet ou endommagé. 6/ Les preuves d'achat ne pourront être retournées. 7/ Offre non cumulable. 8/ Toute demande illisible ou raturée ne sera pas acceptée par Psygnosis, ainsi que toute preuve d'achat falsifiée. 9/ Seules seront acceptées les preuves d'achat des jeux neufs achetés entre le 1er juin et le 31 août 1997.

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

*49 frs pour les frais d'envoi et de gestion

Juste Lara

Lara Croft, le sex symbol du jeu vidéo (si tant est qu'une silhouette de pixels puisse mériter ce titre), reprend du service et ce dixième numéro de PlayStation Mag vous fera partager les premiers moments de l'aventure qui vous attend à Noël. C'est la même Lara Croft que l'on retrouvera entretemps aux côtés du groupe U2, lors de leur prochaine tournée européenne. Il faut dire que si les jeux vidéo provoquent des sensations, Lara suscite des envies que la pâlotte - et pourtant rebondie - cybermascotte Cléo est bien loin de générer. Maintenu loin de toute dimensions fantasmatiques pendant plus de 20 ans, le jeu vidéo accéderait-il à une nouvelle forme de maturité? Alors que l'on s'agite dans tous les sens pour savoir s'il faut voter à gauche ou à droite (ou voter tout court, soit dit en passant), rouler les jours pairs ou impairs, préférer la SNCF ou le Trésor Public - tous deux synonymes d'amabilité -, on comprend mieux l'attrait qu'exerce une aventure si authentiquement virtuelle (le paradoxe n'est pas loin !). Tomb Raider 2 débarque prochainement, on ne pouvait que saluer son arrivée dignement.

Jean-François Morisse

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°10** Juin 97

LE CALME AVANT LA TEMPETE

10

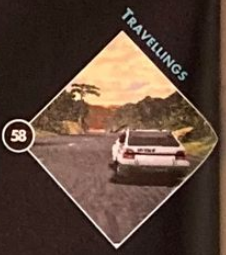
Lara revient, plus belle que jamais, accompagnée d'un drôle de ninja qui pourrait bien être la vedette de cette fin d'année. Découvrez les premières images de cette suite pour le moins attendue. Ah, Lara...

26

Oddworld et Colony Wars inaugurent une série de jeux SF sur PlayStation. Créatures bizarres et engins spatiaux ont ici la vedette. Fans de Besson, bienvenue sur Mars !

52

L'horreur a rendez-vous sur PlayStation ! Jeu d'action et d'aventure, Medievil va vous transporter d'un cimetière à un asile, où vous risquez bien de passer un long moment...



58

Attendu, attendu, attendu, attendu, V-Rally arrive enfin, et PlayStation Mag l'a décortiqué en petit bouts. Rapport d'une dissection en bonne et due forme.

84

Le monde PlayStation vu par les ados de Silver Chair, et Sinclair, lord du jeu vidéo? Vraiment, c'est une époque formidable !

88

LBA complètement expliqué, ainsi que tout ce qu'il faut savoir sur Micro Machines V3, c'est ici et pas ailleurs. Un peu de sérieux et vous profiterez de vos jeux à 110%.

Feed back 3
Abonnement 109
Le CD de démos 104
Petites Annonces 111

TRAVELLINGS

V-Rally 58
ISS Pro 64
Swagman 68
Overblood 70
Darklight Conflict 72
Syndicate Wars 74
Monster Trucks 76

KONAMI

VANDAL HEARTS

Le premier jeu de rôle en français sur Playstation

Un jeu passionnant mêlant :

l'action d'un jeu d'Arcade,
l'histoire riche et profonde d'un jeu de rôle,
la stratégie d'une simulation de combat.

- *3 modes de navigation.*
- *18 personnages principaux.*
- *7 groupes de personnages classés en fonction de leurs pouvoirs et de leurs attaques : des archers aux magiciens en passant par les chevaliers...*
- *Multiples tactiques de combat.*
- *Grande variété de sortilèges et maléfices.*
- *Musique envoûtante... la bande originale fait fureur au Japon.*

CONSOLES + : 95 % MEGA HIT

VANDAL HEARTS
KONAMI

PlayStation

"Vandal Hearts " est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits reserves. " " et " PlayStation ": marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Infos/Trucs et Astuces 3615 Ubi Soft

Ubi Soft

Core Design va encore vous menez au bout de l'aventure !

En Core plus fort !

Reviens, Lara, reviens parmi les tiens ! La belle Miss Croft est de retour et PlayStation Mag vous fait découvrir en exclusivité ses premiers pas dans sa nouvelle aventure. Et comme si ça ne suffisait pas, on vous présente aussi Hawk, son nouveau petit copain, vedette du jeu Fighting Force. Les développeurs britanniques de Core Design vous invitent à vivre les aventures de votre vie. Let's go, pal !

Par Benjamin Janssens

L'action ne manquera pas, même à Venise.

Après le succès phénoménal de Tomb Raider (plus de 2 millions d'exemplaires vendus de par le monde), l'éditeur se devait de poursuivre les aventures de Lara Croft. Tomb Raider 2 fait donc partie des titres prévus par Core Design pour le dernier trimestre 1997 en France. Ça et bien d'autres surprises encore…

EDITEUR : EIDOS/CORE DESIGN
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 97

Tomb Raider 2

Le retour d'Indiana Jane

Lara aux prises avec une secte de fanatiques !

Alors que la divine poupée musclée Lara Croft fait la une de magazines anglais qui cartonnent en kiosques (voir notre encadré au sujet de "The Face"), une équipe s'active pour lui redonner vie à travers une nouvelle aventure qui promet. Jugez plutôt : dans Tomb Raider 2, l'intrépide aventurière, toujours à la recherche d'une relique magique, traverse Venise et ses docks, les plateaux du Tibet, une épave engloutie entourée de requins… et quantité de lieux plus exotiques les uns que les autres.

Lara visite les plus beaux sites du monde

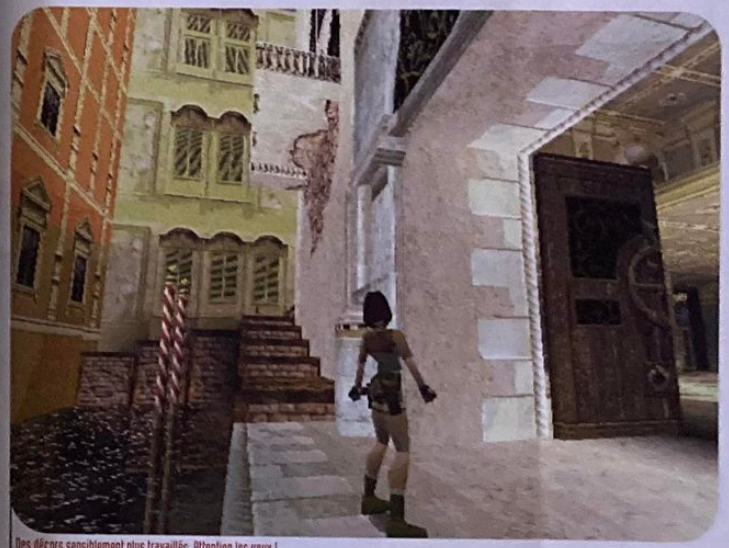
"Nous avons inclus Lara dans des extérieurs mythiques", confie Joss Charmet, le spécialiste de l'animation des personnages de TR2. Joss est français et a travaillé chez Kalisto (ex-Mindscape Bordeaux) sur un produit très attendu des possesseurs de PC, Dark Earth. "Fasciné par Tomb Raider, j'ai marché au bluff : j'ai contacté Core Design en leur proposant mes services… et ça a marché !" Sans lui, aigles, requins, chiens et membres de la secte de fanatiques que combat Lara n'auraient pas vu le jour. "Dans cette nouvelle histoire, la brunette aux mensurations idéales ne se bat plus seulement contre des animaux. Des humains, endoctrinés certes, mais sinon tout à fait comme vous et moi, lui servent de cible." Et Lara, dans tout ça?

Lara sera encore plus jolie, plus sportive et plus dangereuse !

Les fans déjà transis de ce sex symbol des jeux vidéo seront surpris d'apprendre que les programmeurs l'ont rendue encore plus jolie (grâce à davantage de polygones et des textures affinés), et plus «vivante» (sa natte est désormais animée en temps réel). Des détails qui donnent encore plus d'étoffe au personnage. Côté graphismes, de nombreuses améliorations sont également à noter. En scrutant les premières images (et c'est un scoop, car ni les Anglais ni les Américains, et encore moins les Japonais, ne les ont eues…), vous avez sûrement remarqué la variété des couleurs, la beauté des textures et le fait que l'action se déroule sous un soleil de plomb. Dans les rues de Venise, pourchassée par des hommes masqués comme en plein carnaval, Lara utilise ses uzis comme nous notre paddle : instinctivement. Le logiciel développé par Core permettant de concevoir n'importe quel environnement en 3D, puis d'y ajouter des textures et des effets de lumière en quelques secondes, est littéralement étonnant. "Nous avons beaucoup plus insisté sur les effets spéciaux, les effets d'ombre et de lumière notamment, pour rendre plus crédible l'environnement des protagonistes", précise Joss. Bref, c'est génial ! Rendez-vous le mois prochain pour évoquer plus en détail les options, les nouvelles armes et globalement les «trucs en plus» de Tomb Raider 2.

Ian Livingstone et son histoire dont il est le héros

Ce nom ne vous est peut-être pas étranger, et pour cause : Ian Livingstone, l'un des dirigeants d'Eidos, société british à laquelle appartient Core Design, est à l'origine des "Livres dont vous êtes le héros". "Le Labyrinthe de la Mort" et "La Cité des Voleurs", c'est lui ! Cet homme ambitieux qui approche la cinquantaine, mais dont l'imagination est toujours débordante, a récemment vu un souhait et demi s'exaucer. Le premier était de voir un jour l'adaptation sous forme de jeu vidéo d'un de ses bouquins. C'est désormais chose faite, puisque la version interactive du Labyrinthe de la Mort est prévue pour le mois de novembre sur PlayStation (une affaire à suivre dans notre prochain numéro). Le second était de voir Lara incarnée sur grand écran par une actrice célèbre… "Nous ne savons pas encore sous quelle forme se fera le long métrage, précise-t-il, mais cela fait partie de mes ambitions. Qu'il s'agisse d'une histoire en images de synthèse ou d'un film "en live", je serai entièrement satisfait. Des studios hollywoodiens sont déjà très intéressés…" Wouah !



Des décors sensiblement plus travaillés. Attention les yeux !

Lara vous fait visiter Venise, le Tibet et une mystérieuse épave engloutie

Lara à la "Face" du monde

Le mensuel anglais "The Face" traite de beaucoup de choses, notamment de mode et de tissus qu'on se met sur le dos, pour le plus grand plaisir de ses centaines de milliers de lecteurs - et de lectrices - qui le dévorent régulièrement. Dans l'un des derniers numéros, avec Lara Croft en couv', l'héroïne de Tomb Raider pose sur une huitaine de pages, dans des positions et accoutrements qui mettent habilement son physique en valeur. Un défilé de mode d'un genre nouveau, parce que virtuel, qui vaut le détour. À bon entendeur.

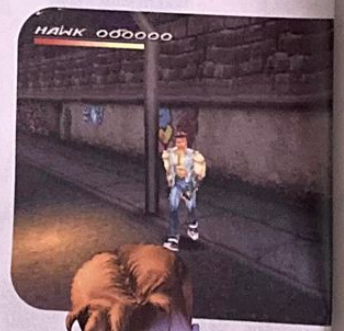
(ATTENTION : CES PHOTOS SONT ISSUES DE LA VERSION PC)

Un jeu d'action explosif !

Fighting Force à tout casser

EDITEUR
EIDOS/CORE DESIGN
DISPONIBILITÉ
NOVEMBRE 97

Outre Tomb Raider 2, le développeur dont les locaux sont situés en pleine cambrousse anglaise (un chauffeur de taxi londonien nous a même demandé si les habitants de Derby, ville qui abrite Core, avaient l'électricité !) prépare un autre jeu sur PlayStation, intitulé Fighting Force. Un beat-them-up dans la lignée de Double Dragon qui pourrait bien faire du bruit…



"Ils se nomment Hawk Manson, Alana McKendrick, Mace Daniels, Ben "Smasher" Jackson ou Docteur Zane. Ce sont les premiers rôles de cette histoire tragique, qui se déroule dans une ville futuriste faisant étrangement penser à New York. Année 1999, le soir du nouvel an : un prof odieux, le Docteur Zane, veut devenir le maître du monde.

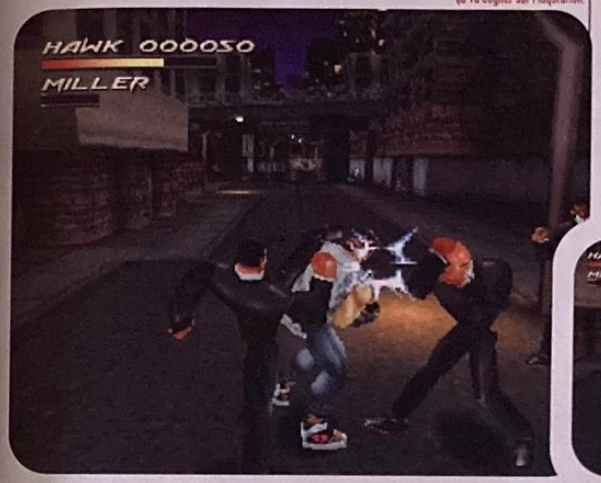
Malheureusement pour sa pomme, quatre héros, prêts à risquer leur vie pour contrer les plans de l'ambitieux, décident de venir fêter la Saint-Sylvestre chez lui. Seul ou accompagné d'un ami, vous incarnez l'un de ces héros dont l'ultime objectif est de parvenir au repaire caché de Zane. Le scénar tient sur un timbre poste, mais qu'importe : ça défoule. De fait, dans le jeu, il est possible de taper et de détruire tout ce qui passe à proximité, des sbires du doc aux voitures ou grilles de parking. "Nous avons voulu réaliser un Double Dragon en 3D", explique Ken Lockley, producer. Si dans le concept, Fighting Force se rapproche de ce titre autrefois mythique sur Nes, la ressemblance s'arrête là. L'ambiance post-apocalyptique du jeu (le niveau dans les bas-fonds de la ville notamment), la variété des coups attribués à chaque personnage, les textures et la 3D sont autant d'éléments qui différencient les produits.

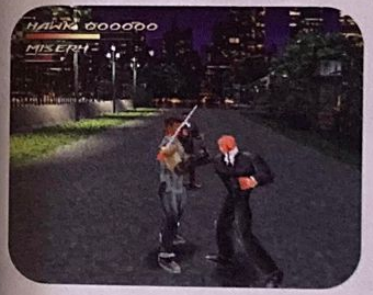
Une trentaine de niveaux différents

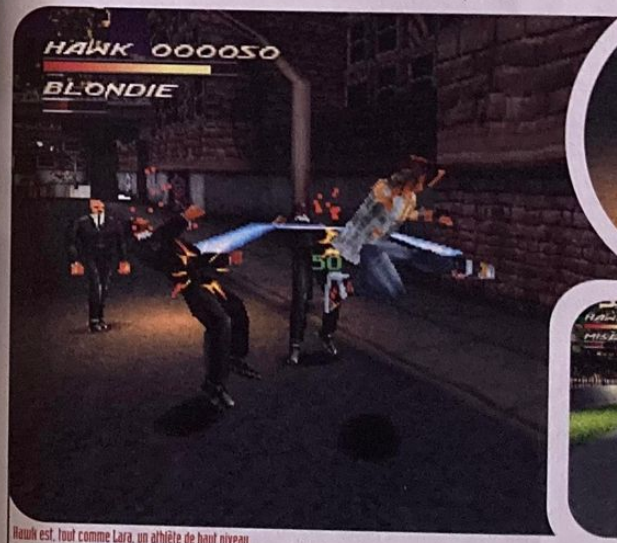
Des héros quelque peu survitaminés !

"A l'instar de ceux de Tekken, les héros de Fighting Force peuvent effectuer des enchaînements très spectaculaires, confie Ken. Ils ont également la possibilité de s'entr'aider, voire de ramasser quantité d'objets qui leur tombent sous la main, du vulgaire pneu de voiture aux armes en tout genre, couteaux, fusils et lance-roquettes." Dotés de capacités physiques propres, ces acteurs (auxquels Van Damme a tout à envier) sont soit plus rapides, soit plus forts. Ben pourra soulever sans problème le moteur d'un véhicule dépecé pour le balancer sur ses adversaires, pas Alana (superbe amazone, NDLR). Une trentaine de niveaux très variés sont à parcourir et six boss plus zélés les uns que les autres doivent être réduits à néant. "Pour éviter toute linéarité, le joueur choisit souvent entre plusieurs chemins. Pour tout voir du jeu, il devra le recommencer plus d'une fois !" Pour l'heure, la programmation de Fighting Force est néanmoins loin d'être terminée. Les séquences de Full Motion Video, les multiples fins différentes et la bande-son sont autant d'éléments qui restent à déterminer. Sachez toutefois que nous avons été agréablement surpris par la qualité graphique et la fluidité du jeu à deux. Quant au mode Arena, qui permet au joueur de réunir héros et affreux sur une aire de combat limitée à la façon de Tekken, il apporte un plus non négligeable. Avis aux amateurs de castagne !

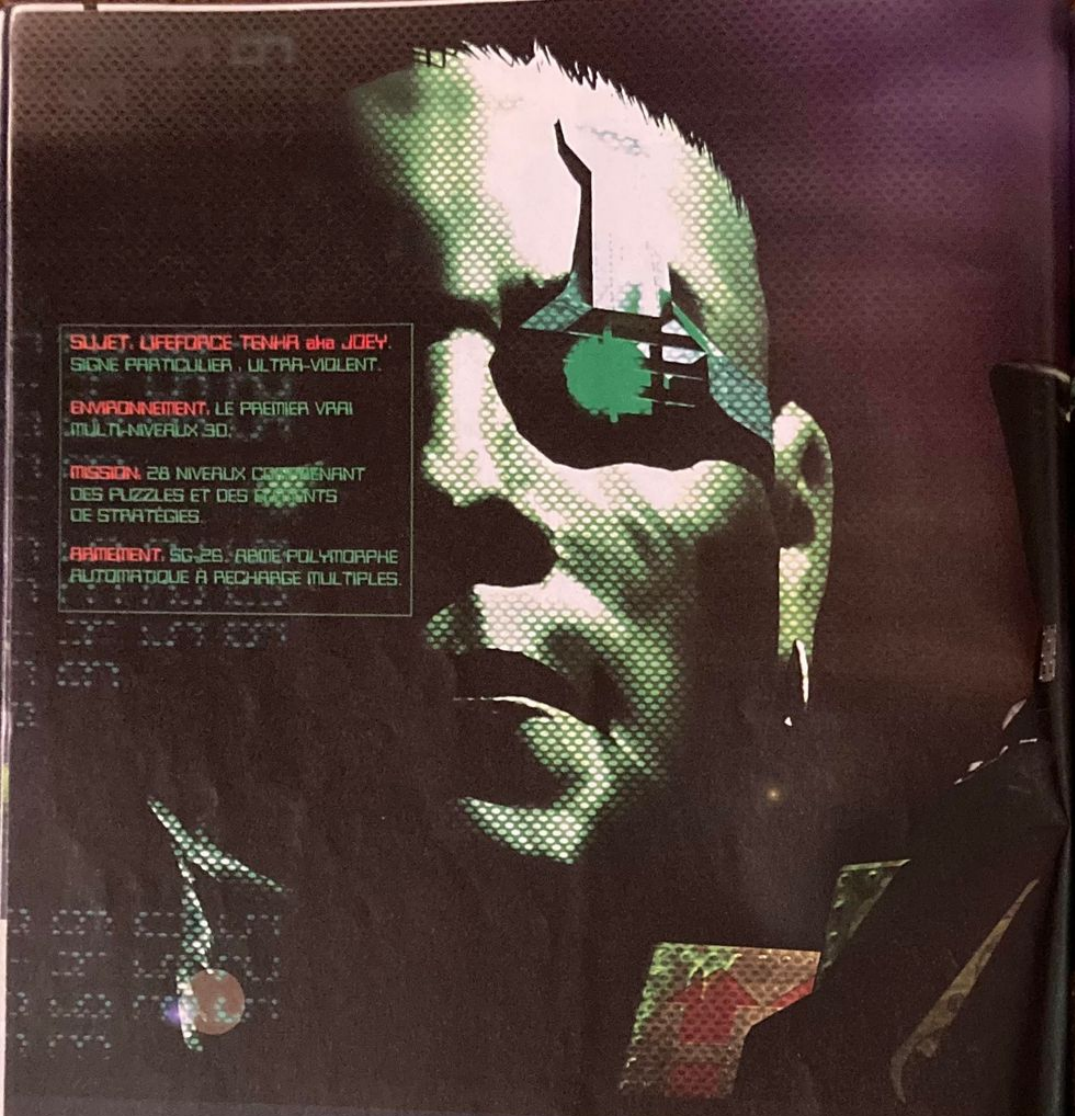
Ça va cogner sur PlayStation.







Hawk est, tout comme Lara, un athlète de haut niveau.



ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX

TOUT ABUS PEUT GRAVEMENT NUIRE À LA SANTÉ DE VOTRE CONSOLE !
ORDONNANCE GOUVERNEMENTALE DU 30 MAI 1996

PSYGNOSIS PlayStation

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE

TENKA

Arnold Scharzenegger, vedette du film "Batman et Robin" aux côté d'un justicier de Gotham sous les traits de Georges Clooney (oh ! Georges !).

PHOTO "BATMAN ET ROBIN" COPYRIGHT WARNER BROS

PlayStation

Acclaim fait son come back !

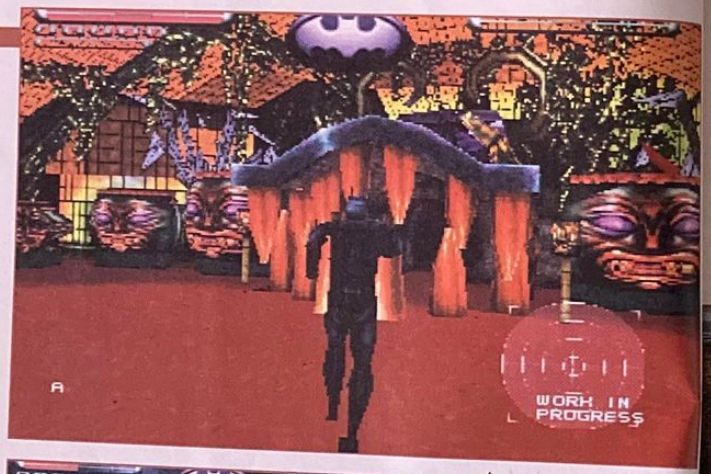
Acclaim est mort, vive Acclaim ! Ceux qui croyaient l'éditeur de NBA Jam, Mortal Kombat ou encore Judge Dredd et Space Jam complètement à l'agonie, se trompaient. La preuve par trois dans les pages qui suivent...

Par Benjamin Janssens

Trois cycles de douze heures dans une mégapole aux allures gothiques

Batman et Robin

Par Benjamin Janssens



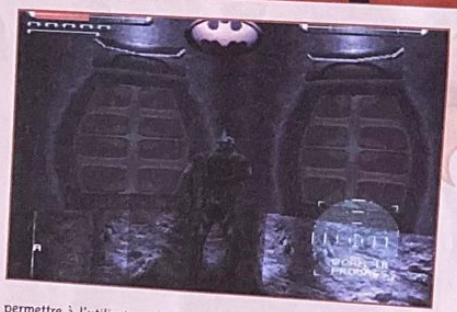
PREUVE NUMÉRO 1

Méga-giga-surprenante adaptation du film "Batman et Robin"

Force est de constater qu'habituellement, les jeux vidéo dérivés de blockbusters américains sont à des années lumière de casser la baraque. Pour être certain de ne pas manquer son coup, Acclaim a demandé au développeur british de renom Probe (auquel on doit l'excellent Die Hard Trilogy sur PlayStation) de concevoir l'adaptation. En deux mots, voici ce que ça donne.

Dans le film

Warner ayant fermement interdit à quiconque de dévoiler l'intrigue du nouveau film de Joel Schumacher, nous ne savons que peu de choses. Il y a Batman (George Clooney) en collant et armure d'ébène, Robin (Chris O'Donnell) le pitre, et la p'tite dernière, la Batgirl (Alicia Silverstone). Dans les rues de Gotham City, ils sont opposés à Mister Freeze (Schwarzy) et Poison Ivy (divine Uma Thurman).



Dans le jeu

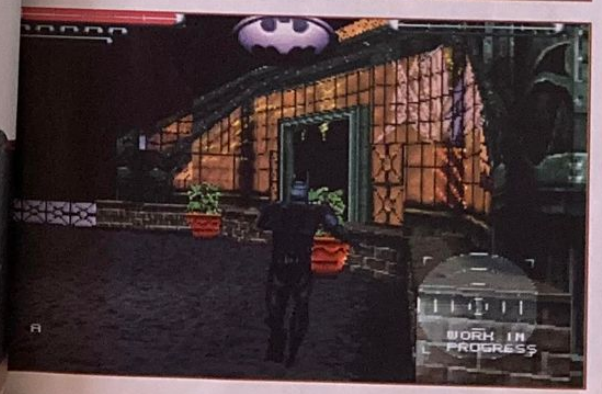
"Nous avons définitivement abandonné l'idée de réaliser un vulgaire jeu de plate-forme", explique John Olsham, le producer du jeu chez Acclaim. Pourquoi? "Tout simplement parce que les expériences précédentes se sont révélées catastrophiques !" Voilà qui a le mérite d'être franc. Dans ce jeu d'aventure digne de Tomb Raider (du moins, semble-t-il), le joueur incarne au choix l'un des trois héros, tous dotés de caractéristiques (rapidité, endurance, etc.) propres. L'action se déroule en temps réel, suivant trois cycles de douze heures, pour permettre à l'utilisateur d'apprécier les jours et les nuits de la mégalopole aux allure gothiques.

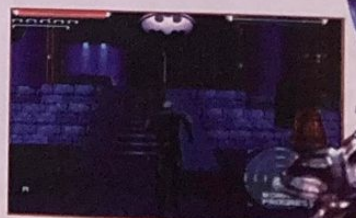
Batman 3D dans Gotham 3D

Dirigeant son perso préféré, le joueur traverse la ville comme bon lui semble, à pied ou au volant d'un des bolides du film. "Le joueur se déplace sur une surface effective de 40 km²,

confie John. En tant que super-détective, il peut aller visiter n'importe quel endroit de Gotham..." Mais attention, car le temps lui est compté ! Les premières images nous ont montré Batman en train de marcher, courir, ou se battre avec des créatures en 3D mappée (zombis et autres Cryomen à la solde de Freeze). Une fois terminé, Batman et Robin sur PlayStation risque très certainement de surprendre les détracteurs de l'éditeur US.

Machine : PlayStation
Editeur : Acclaim/Probe
Disponibilité Europe : Dernier trimestre 1997





"Nous avons définitivement abandonné l'idée de réaliser un vulgaire jeu de plate-forme"

PHOTOS "BATMAN ET ROBIN" © COPYRIGHT WARNER BROS

Forsaken

PREUVE NUMÉRO 2

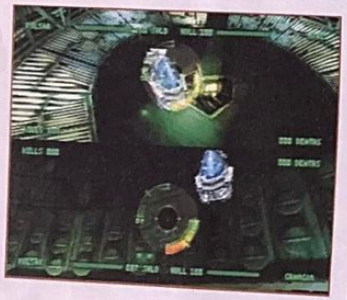
Inattendu et extraordinaire Forsaken

Forsaken, késako? Dans la langue de Shakespeare, ce terme signifie à peu de choses près : "abandon". Un titre qui donne une idée de l'ambiance du scénario... Dans un futur proche, une explosion vient de contaminer la Terre. Désormais, tout ce que l'homme respire est radioactif. Donc, en toute logique, il meurt... Il faut attendre plusieurs années pour voir réapparaître une forme de vie, venue d'ailleurs : appâtés par le gain et les pierres précieuses laissées sur la planète bleue, des mercenaires d'outre-espace envahissent les lieux. Le joueur est l'un d'eux.

Soldiers of Fortune, live

Aux commandes d'un vaisseau ultra-rapide, il parcourt d'anciens temples aztèques et autres pyramides aux trésors enfouis. Il n'est évidemment pas seul... Doom-like révolutionnaire dans le concept, Forsaken a "littéralement subjugué l'équipe de Sony Computer à Londres", confie le producer du jeu chez Acclaim. En plus de graphismes en 3D d'une grande variété et d'une rare finesse, l'originalité du jeu tient à son arsenal. Pas moins de vingt-cinq armes sont à la disposition du joueur (ou des joueurs, si un jeu en link s'avère possible). Les missiles à tête chercheuse dotés d'une caméra permettant de pister l'ennemi, ou encore les bombes-araignées qui rebondissent partout, figurent parmi les meilleures trouvailles des développeurs. Du délire ! A suivre de près, donc.

Machine : PlayStation
Editeur : Acclaim/Probe
Disponibilité Europe : Début 1998



"Le marché européen est une priorité pour nous"

PREUVE NUMÉRO 3

Interview de Nancy Tully

RESPONSABLE COMMUNICATION D'ACCLAIM USA

Parlez-nous un peu de la restructuration d'Acclaim...

Nous venons de licencier un peu moins de la moitié de nos effectifs - 115 personnes sur 280 - à Long Island. Nous souhaitons radicalement restructurer la société. Réduire nos coûts et revenir dans le business est désormais notre priorité.

Comment comptez-vous vous y prendre?

En privilégiant la qualité au détriment sans doute de la quantité. Nous ne sortirons cette année qu'une trentaine de produits, contre près de soixante-dix l'an passé.

D'autre part, nous allons utiliser à fond le potentiel de notre département alloué aux Comic Books, dont les locaux se situent à New York.

Cela signifie-t-il qu'il n'y aura plus de titres comme Stargate ou The Crow?

Pas du tout. S'il est possible de concevoir un bon jeu à partir d'un film, si le scénario et les protagonistes s'y prêtent, nous le ferons. L'adaptation de "Batman et Robin" sur PlayStation est l'exemple type...

Comment expliquez-vous ce revirement?

Les jeux aujourd'hui coûtent beaucoup plus cher à concevoir. Le budget moyen d'un produit développé pour nous dépasse souvent le million de dollars.

Un dernier mot sur l'Europe...

L'an passé, près de la moitié de notre chiffre d'affaire a été réalisé à l'étranger, en majorité en Europe. Ce marché compte trop pour Acclaim pour être délaissé. C'est pourquoi nous avons prévu de sortir des jeux localisés, adaptés au public européen.

Quelques-unes des armes que comprend le jeu

PULSAR : Vulgaire arme à feu dont chacun est doté en début de partie.
PYROLITE RIFLE : Lance-flammes de forte puissance.
BEAM LASER : Laser puissant qui combine trois sources de laser (très bel effet visuel !).
SUSS-GUN : Arme qui envoie des projectiles "intelligents", qui savent où se situent le ou les ennemis...
MUG MISSILE : Lance-missiles de base dont chacun est équipé en début de jeu.
ASSASSIN : Les missiles envoyés sont dotés d'une tête chercheuse. Une fois tirés, ils ne lâchent pas leur cible d'une semelle.
SCATTER MISSILE : Ce lance-missiles révolutionnaire balance des... missiles, qui ont pour mission de dérober l'armement de leur cible.
GRAVGON MISSILE : Cette arme étonnante fait exploser des missile qui attirent à eux tous les éléments vivants des environs au moment de l'explosion, comme un aimant.
SPIDER MINE : Ces mines pourvues d'une caméra rebondissent dans tous les sens jusqu'à ce qu'un malheureux les heurte.
PINE MINE : Ces mines flottantes sont d'un type particulier, puisqu'elles cachent sous leur coque une dizaine de mini-missiles. Imaginez ce qu'il advient lorsqu'elles explosent !

"Nous comptons privilégier la qualité plutôt que la quantité"

MICROMANIA L'UNIVERS DES SUPER CONSOLES
LES TOPS PLAYSTATION
Avec Soul Blade, c'est une nouvelle génération de jeu de baston qui débarque sur votre PlayStation. Avec une réalisation proche de la perfection, une jouabilité parfaite, Soul Blade va se positionner très vite comme LA RÉFÉRENCE en matière de jeu de combat.
NEW
Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou bien à 4 en simultané.
NEW
500 T-SHIRTS GRATUITS* AUX 500 PREMIERS* ACHETEURS DE NFS II
NEED FOR SPEED II
NEW
Une formidable simulation de course automobile «2 joueurs simultanés» sur 7 circuits : 8 voitures mythiques (la Lotus Esprit V8, la Ford GT-90, la Ferrari F50...). A ne rater sous aucun prétexte !
Jonah Lomu Rugby
Vous avez toujours souhaité participer au tournoi des 5 nations ! La PlayStation vous offre enfin son premier jeu de rugby. Un environnement en 3D, des joueurs plus féroces que jamais. Soyez tactiques et peut-être marquerez-vous votre premier essai !
NEW
Incarnez les forces du mal sous les traits de Kain, le chevalier maudit dans ce magnifique jeu d'action de Crystal Dynamics. Réussite graphique et sonore, Legacy of Kain possède une véritable ambiance maléfique qui lui donne un intérêt et une dimension uniques.
HIT
NEW
Dirigez un groupe de voleurs dans un monde en 3D polygonale qui rend la perception des différents lieux très claire. A chaque rencontre faites preuve d'un grand sens stratégique pour abattre les ennemis les plus dangereux.
RAGE RACER
Le 3e volet le plus réussi de la série ! Il inclut un mode où l'on gagne de l'argent grâce auquel on peut customiser sa machine ou en racheter une autre.
NEW
PORSCHE CHALLENGE
Un must pour les fans de conduite. Des graphismes de toute beauté au réalisme poussé au maximum, une jouabilité sans faille et des adversaires dignes d'intérêt !
HIT
PERFECT WEAPON
Plus de 100 mouvements d'arts martiaux, 1300 lieux en 3D à explorer, 5 mondes hostiles ! Un jeu de combat/aventure très novateur à découvrir en urgence.
NEW
Suikoden
HIT
Victoire pour les fans de RPG, Suikoden ouvre la voie des grands jeux de rôles sur PlayStation européenne. 108 personnages au service d'un scénario long et palpitant réalisé par Konami.
Total NBA 97
Amis de la NBA, bonjour ! Par sa haute résolution, sa motion capture, la tête et le nom des vrais joueurs, nous voilà dans aucun doute en présence d'un HIT qui ne manquera pas de vous faire transpirer.
HIT
Pilotez des mini bolides en 3D sur des circuits complètement délirants qui vous permettront de vous affronter, de 1 à 8 joueurs, dans des courses folles, folles...
MicroMachines V3
HIT
* ATTENTION ! QUANTITÉ LIMITÉE POUR CHAQUE MAGASIN
4 nouveaux Micromania !
1. Toulouse
2. Avignon
3. Les Arcades
4. Villiers-en-Bière
4 nouveaux Micromania !
1. Toulouse
2. Avignon
3. Les Arcades
4. Villiers-en-Bière
V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION
LE TOP DE LA SIMULATION sur PlayStation
Superbe, fabuleux... V-Rally est LA SIMULATION DE COURSE ! Pilotez une des 11 voitures sur un des 45 circuits pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en 3D temps réel, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround, voici le TOP des jeux de Rally.
NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation
* Voir conditions à la caisse
Les Nouveautés d'abord ! la Mégacarte
THOMAS JORDAN
500000
MICROMANIA
GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES MICROMANIA
OUVERTURE EN JUIN
NEW
MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31120 PORTET-SUR-GARONNE
MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil
84130 LE PONTET
NEW
OUVERTURE EN JUIN
MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND
NEW
NEW
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE
MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine
NEW
MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines
NEW
MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
NEW
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY
MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
NEW
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
DANS LES NUAGES
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78
MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99
MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07
MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91
MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)
MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - Tél. 04 92 94 36 00 - OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

ODDWORLD
Abe's Oddysee

Par Benjamin Janssens

Attendu comme le jeu événement de cette rentrée 97, Abe's Oddysee, la créature d'Oddworld Inhabitant, pourrait bien révolutionner le genre. Jeu de plate-forme et d'aventure intelligent, Abe risque de vous en faire voir de toutes les couleurs.

Il se pourrait que ce jeu, développé par une brillante équipe californienne, soit le must de la rentrée. Conviés voici un mois à une conférence de presse dans les locaux de GT Interactive à New York, nous avons pu constater à quel point ce jeu de plate-forme est révolutionnaire dans sa conception... Pour vous donner un petit avant-goût de ce qui vous attend, nous nous sommes permis de traduire les premières lignes du dossier de presse.

Editeur : GT Interactive
Sortie prévue à la rentrée 97

L'action sera omniprésente dans ce jeu de plate-forme et d'aventure

Rendez-vous le mois prochain pour de plus amples explications.

Des paysages de jeu superbes et variés. Vous ne serez pas déçu du voyage !

« Et Odd* se leva et dit : "Qu'un jeu soit fait". Et il y eu un jeu, et Odd vit qu'il était bon. Ensuite, Odd créa toutes sortes de créatures pour les inclure dans le jeu. Et il vit que c'était bon. Puis, Odd créa une créature un peu spéciale... Il dit : "Laissez-les s'exprimer" et donna à ses créatures le don de parole pour qu'elles puissent se comprendre... Odd enfin leur attribua un comportement propre. Il leur demanda d'avoir faim et soif, d'être brave ou peureuse, d'être envieuse ou parano. Il vit alors qu'aucun jeu de la sorte n'était jamais sorti... Et en vérité, Odd vit que c'était bon. »

* Au lieu de God en anglais. NDLR.

International Rally Championship

Par Benjamin Janssens

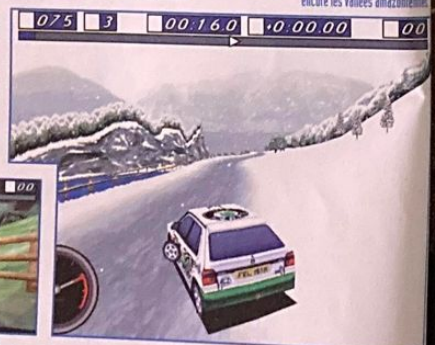
Europress, éditeur basé à deux pas de Manchester, a décidé d'investir le créneau convoité des jeux de caisses sur PlayStation. Compte-rendu et interrogations.

International RC se jouera à deux sur un écran séparé verticalement, voire à trois ou quatre à l'aide du link.

Les circuits, nombreux et variés, vous feront découvrir le désert du Sahara, les montagnes canadiennes ou encore les vallées amazoniennes.

Un concurrent sérieux pour V-Rally?

Adapté de Rally Championship, sorti sur CD-Rom PC il y a plus d'un an, International Rally Championship comprend plus de voitures et encore plus de circuits. "Notre jeu ressemble davantage à Rally Cross sur PlayStation qu'à V-Rally", précise l'un des développeurs. Peut-être, mais sur le papier comme à l'écran, il s'inscrit en tant que concurrent direct du soft d'Infogrames ! Les moyens qu'il se donne pour battre ses adversaires sont les suivants : neuf bolides (d'authentiques modèles de rally), une quinzaine de circuits imaginaires, cinq modes de jeu (Arcade, Championship, Simulation, Time Trial et Head-to-Head pour jouer à deux ou à quatre, sur écran splitté ou en link) et surtout un éditeur de circuits.



En vue interne ou externe du véhicule, rien ne vous empêchera de pousser la dizaine de concurrents dans le ravin le plus proche.

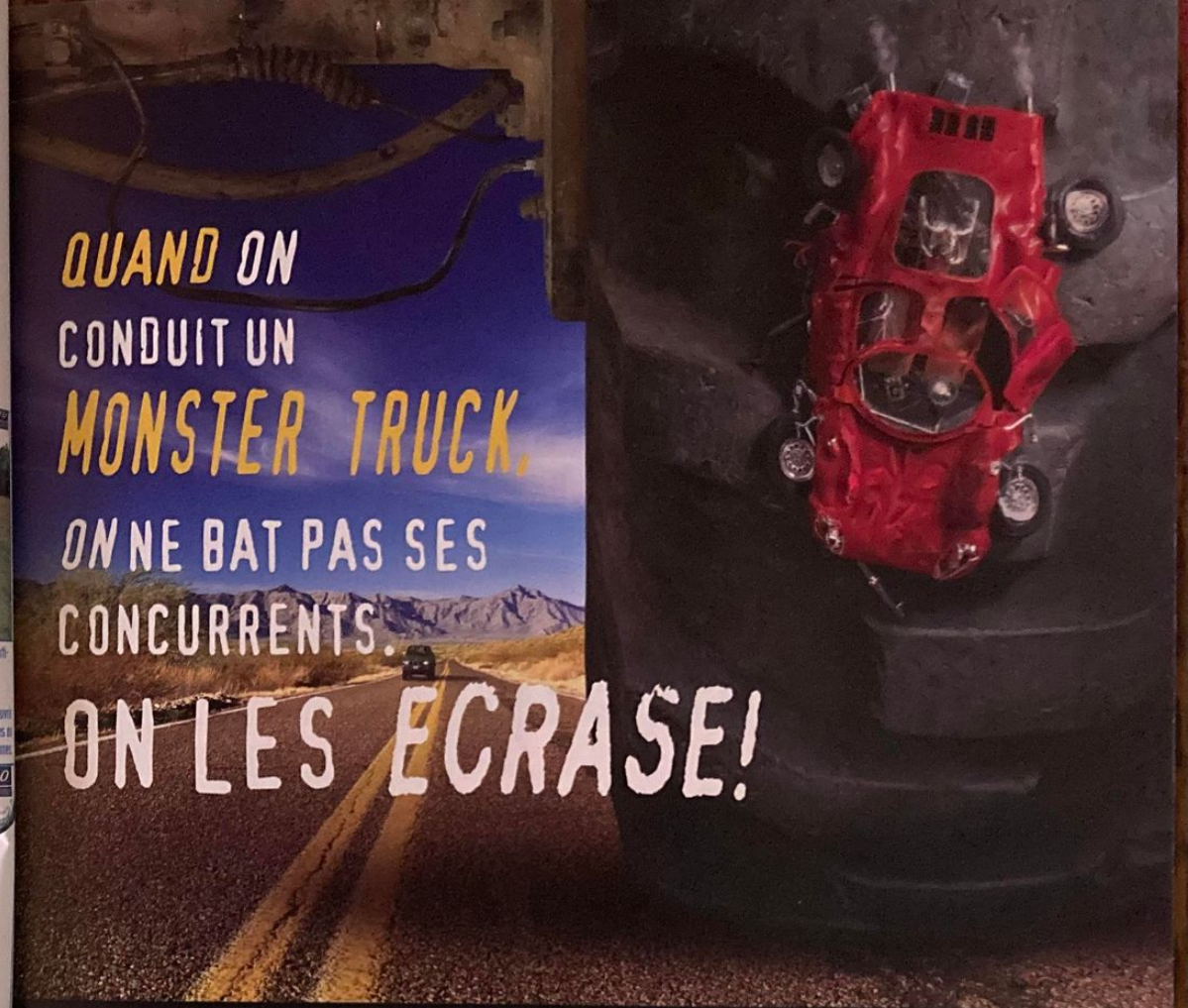
Editeur de circuits

Graphiquement, nous n'avons eu droit qu'à quelques minutes d'une version terminée à 50 %. Et déjà, cela paraît prometteur : le fait d'avoir vu la voiture rouler la nuit sous une pluie battante nous a vraiment convaincu du potentiel de cet outsider prévu pour la rentrée. On attend également avec impatience de voir comment fonctionne l'éditeur de circuits. "Le joueur pourra sauvegarder les circuits créés sur sa memory card", nous a-t-on confié. Wait and see.

Editeur : Europress
Disponibilité : Rentrée 1997

Quelques données techniques

- Le jeu tournera au rythme de 25 images/seconde minimum.
- Plus de 65 000 couleurs s'afficheront simultanément à l'écran.
- Le son (60 minutes de qualité CD) sera en Surround.



MONSTER TRUCKS

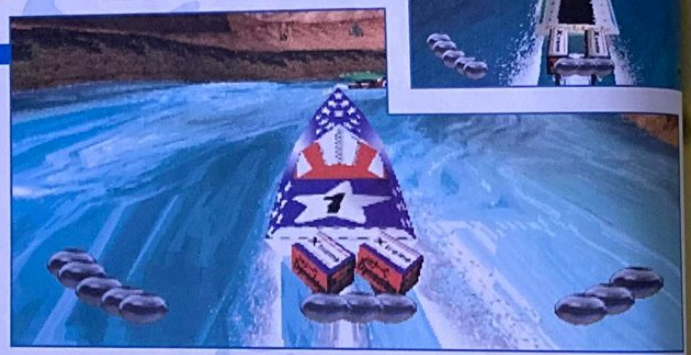
Un jeu complètement déjanté!

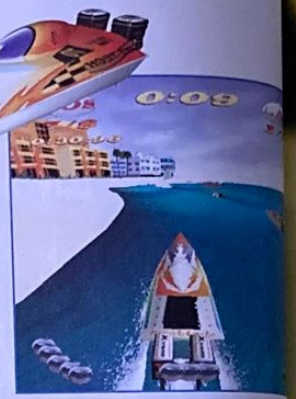
www.psygnosis.com

PC CD ROM PlayStation PSYGNOSIS

" -B- " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.

Rapid Racer

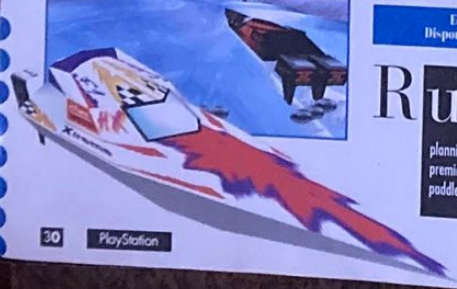




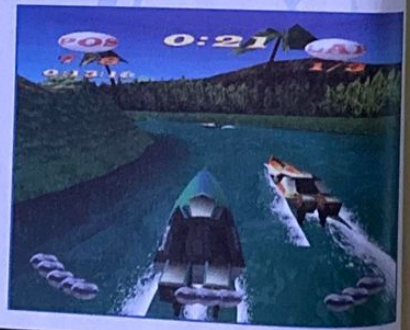
Par Nicolas Moulin

Alors que les jeux de course commencent à pulluler sur notre brave PlayStation, Rapid Racer arrive à point nommé pour ceux qui veulent s'oxygéner l'esprit. Oubliez bitume, routes, sables et chemins, c'est uniquement d'eau dont il est question aujourd'hui. Aquaphobes s'abstenir.

Développé en interne chez Sony Europe, Rapid Racer est le nouveau rejeton de l'équipe responsable de Total NBA'96, Total NBA'97, ainsi que du célèbre Porsche Challenge. Près de deux ans et demi ont été nécessaires à sa réalisation, et on le comprend fort bien au regard de cette course de off-shores qui semble être une réalisation époustouflante. Tout d'abord, Rapid Racer propose un rendu visuel plus que prometteur, qui semble très proche de ce que vous pourriez trouver dans une salle d'arcade. Le tout avec du 50 images par seconde pour que la fluidité soit totale, ce qui, sur l'eau, est un impératif.



Le choix des armes



En plus des circuits de base fournissant six environnements graphiques différents (Miami, Canyon, Alaska, Canada, Jungle et Lave), un générateur de circuits a été intégré pouvant créer jusqu'à 256 000 tracés différents ! A priori, cela devrait éviter une trop grande répétitivité des courses et apporter une durée de vie conséquente. En ce qui concerne les embarcations, vous disposerez de douze bateaux différents, pouvant être "upgradés" au cours de la partie. L'environnement musical a été particulièrement peaufiné, puisque des morceaux aux forts relents de techno pêchues ont été composés par le groupe Apollo 440. Pour finir, sachez que vous pourrez jouer à deux simultanément, grâce au split horizontal de l'écran, et que trois types de vues devraient être disponibles au total. Une chose est sûre, Rapid Racer ne devrait pas passer inaperçu lors de sa sortie, prévue pour septembre.

Editeur : Sony C.E.E
Disponibilité : Septembre 97

Rushes

Tobal 2 à l'eau?

Des rumeurs courent sur l'éventualité fort décevante de la disparition de Tobal 2 sur les plannings américains. Square pourrait en effet renoncer à le sortir pour le marché américain, à cause du succès mitigé du premier épisode. Ah, ils sont fous, ces Japonais... alors que le titre semblait en bonne position pour promouvoir la sortie du paddle analogique vibrant, voilà qu'ils vont peut-être se rétracter. On croit rêver !

PlayStation
PC CD ROM
POUR 1 JOUEUR OU 2 JOUEURS
LA COURSE A L'ETAT PURI
EN FACE-A-FACE
Speedster
Speedster
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Published by Psygnosis Ltd. Developed by Clockwork Games. Speedster, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.

Colony Wars

Par Grégory Szriftgiser

Nous avions déjà, avec Darklight Conflict, la possibilité de crier en silence grâce au vide intersidéral… Colony Wars est résolument orienté arcade, et ses dogfights en plein cosmos sont très prometteurs. La concurrence est rude, dans le monde des jeux vidéo !

Colony Wars fait déjà figure de grosse production. Avec des développeurs fans de space opera à la Star Wars, Star Trek ou Babylon 5, l'objectif était clair : réaliser un jeu de combats spatiaux épiques, avec un background soigné.

Un air de déjà vu

Dans un futur éloigné, la vieillesse ne touche plus l'Humanité. Le boom démographique en résultant l'a poussée à la conquête des astres, dans des entreprises massives de colonisation des systèmes voisins. Quelques siècles plus tard, après l'avènement de l'exode, la Terre est maîtresse de 5 systèmes solaires, soit près de 40 mondes. Victime d'un colonialisme distant, mais mené de main de fer, ces derniers entrent en rébellion par l'intermédiaire d'un nouveau gouvernement, la "Ligue des mondes libres". Le Tsar, dirigeant de l'empire, ne se pose pas de question : il lance l'offensive pour tuer la rébellion dans l'œuf, envoyant sa flotte écraser les rebelles. Mais, à l'arraché, la Ligue parvient à obtenir une première victoire, décisive, sur les forces du tyran. La lutte est engagée, et de jeunes volontaires se présentent par centaines pour combattre au nom de la liberté… ou pour la gloire !

Haute résolution et zik orchestrale : Colony Wa se veut épique !

Des effets de lumière massifs accompagneront les explosions.

Le Darklight Conflict du riche

Colony Wars est très proche de Darklight, mais tout ce qui manquait à ce dernier semble ici prévu. Des cinématiques d'ambiance ponctueront le jeu, lui apportant le supplément d'âme qui ravira le joueur. Il pourra piloter six vaisseaux, ayant chacun un design, un armement et un pilotage différents. Au cours des batailles, des digits vocales (provenant de son ordinateur de vol, de ses coéquipiers ou du QG) renseigneront le joueur. Enfin, cerise sur le gâteau, des musiques orchestrales différentes à chaque mission finiront d'accommoder le joueur à l'ambiance space opera. Pour ce qui est de la technique, outre la qualité des cinématiques, les dogfights se dérouleront en 30 images par seconde, et en haute résolution (512x240 pixels), s'il vous plaît ! Ajoutons à cela des effets de lumière dynamiques, plusieurs vues de caméras, et une maniabilité arcade pour des combats rapides et pleins de pêche, et nous obtenons un titre que la rédaction guette du coin de l'œil !

Avec 25 séquences FMV prévues, Colony Wars met l'accent sur l'ambiance

Une plage arrière dégagée, pour bien voir ses poursuivants, c'est utile !

Certains navires seront réellement massifs, à la manière des super-destroyers de Star Wars.

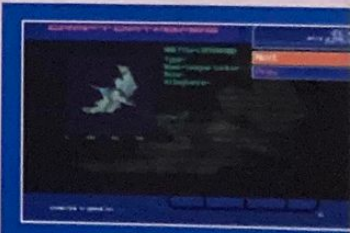
Ce laser rouge servira avant tout à détruire les vaisseaux de grande taille.

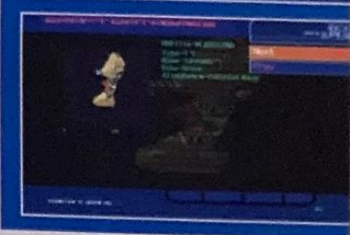
Rushes

Une licence en prison pour Acclaim

Marv Albert, le joueur de foot américain avec lequel Acclaim avait signé pour la réalisation de NFL Quaterback Club 98, risque de leur faire faire compagnie… à vie ! Accusé de viol et violences diverses sur la personne d'une femme de 41 ans, il risque entre cinq ans et perpet'… Acclaim s'est refusé à tout commentaire. Hum.

Editeur : Psygnosis
Disponibilité : Novembre 97





Virtual Rachel

Rachel, comme vous ne la verrez jamais dans le jeu Porsche Challenge !

Développer un jeu, c'est parfois un sale boulot : calculer des routines, modéliser des carrosseries, gérer des collisions... Les créateurs de Porsche Challenge n'ont pas dû rigoler tous les jours. Alors après avoir bouclé le jeu, les graphistes se sont fait plaisir et cela donne de bien belles images, comme on aimerait en voir plus souvent !

POWER GAMES

NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC sur le

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX 2 EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

NOUVEAU
CONSOLE + 2 JOY + MEMO
→ 1290 F

JEUX VERSION EURO.

2XTREME	299 F	PERFECT WEAPON	349 F
ALLIED GENERAL	349 F	PORSCHE CHALLENGE	299 F
ADIDAS POWER SOCCER 97	349 F	RALLY CROSS	349 F
CITE DES ENFANTS PERDUS	349 F	RAGE RACER	349 F
CONTRA LEGACY OF WAR	329 F	REBEL ASSAULT 2	349 F
DARK FORCES	349 F	SPEEDSTER	349 F
EXHUMED	349 F	SOUL BLADE	349 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F	SUIKODEN	349 F
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO	349 F	SUPER PUZZLE FIGHTER 2	349 F
JONAH LOMU RUGBY	349 F	SYNDICATE WARS	349 F
KING'S FIELD	299 F	TOTAL NBA 97	299 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F	V RALLY	349 F
LEGACY OF KAIN	349 F	VANDAL HEARTS	349 F
LIFE FORCE TENKA	349 F	WING COMMANDER 4	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F	WING OVER	349 F
MICRO MACHINE 3	349 F	WARCRAFT 2	349 F
MONSTER TRUCK	349 F		
MOTO RACER	349 F		
NEED FOR SPEED 2	349 F		
OVERBLOOD	349 F		

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures
conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

CONSOLE + 1 PAD	790 F	THE D	149 F	NEED FOR SPEED	199 F
STRIKER	99 F	THUNDER HAWK	149 F	BURNING ROAD	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	TOSHINDEN 2	149 F	SPACE HULK	199 F
WIPE OUT	99 F	TRUE PINBALL	149 F	DISRUPTOR	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F	TOTAL NBA 96	149 F	RETURN FIRE	199 F
SHELLSHCOCK	99 F	DESCENT	199 F	CHEV. DE BAPHOMET	199 F
ASSAULT RIGGS	99 F	TRACK AND FIELD	149 F	SUPERSTAR SOCCER	199 F
POWER SERVE	99 F	ADIDAS SOCCER	149 F	DIE HARD	249 F
WWF	99 F	ALIEN TRILOGY	199 F	DRAGON BALL	249 F
KRAZY IVAN	99 F	DOOM	199 F	FORMULA 1	249 F
PHILOSOMA	99 F	SONIC RACERS	199 F	DESTRUCTION DERBY 2	249 F
TOSHINDEN	99 F	PARODIUS	199 F	PETE SAMPRAS	249 F
ZERO DIVIDE	99 F	POED	199 F	RAGING SKIES	249 F
ACTUA SOCCER	129 F	MOTOR TOON 2	199 F	RESIDENT EVIL	249 F
AIR COMBAT	129 F	RAIDEN	199 F	SOVIET STRIKE	249 F
D. DERBY	129 F	DAVIS CUP	199 F	PROJECT X2	249 F
KILLEAK THE BLOOD	129 F	MICKEYMANIA	199 F	TOMB RAIDERS	249 F
JACK IS BACK	129 F	RAYMAN	199 F	WIPE OUT 2097	249 F
LOADED	129 F	EXTREME PINBALL	199 F	TOBAL N° 1	249 F
MAGIC CARPET	129 F	CHEESY	199 F	FIFA SOCCER 97	249 F
RIDGE RACER	129 F	RIDGE REVOLUTION	199 F	COMMAND & CONQUER	249 F
TEKKEN	149 F	TIME COMMANDO	199 F	LITTLE BIG ADVENTURE	249 F
FADE TO BLACK	149 F	BUST A MOVES	199 F	ADIDAS POWER 97	269 F
		WING COMMANDER 3	199 F	SUIKODEN	299 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

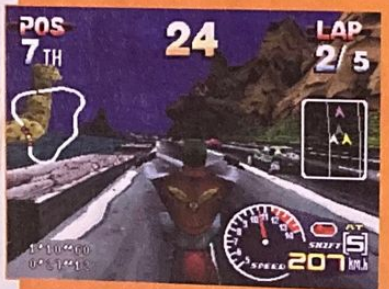
TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

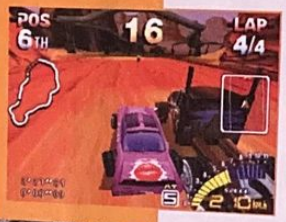
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° ..... DEPUIS ☐☐☐

Explosive Racing

EDITEUR : FUNSOFT
DISPONIBILITE : JUILLET 97

La "french touch" frappe toujours deux fois ! Après Infogrames, c'est au tour de Toka, responsable du très particulier Burning Road, de prouver son savoir faire en matière de course automobile. Cette suite, intitulée Explosive Racing, semble toutefois corriger les défauts de la première mouture en proposant 6 circuits, 14 véhicules, 4 modes de jeu dont le très lucratif mode Link, 5 vues de caméra, des effets climatiques à dénouer le catogan avorté d'Alain Gillot-Pettré et une phase de jeu très inspirée de Chase HQ. Pour finir, ce soft sera compatible avec le pad analogique de Sony qui, quant à lui, n'est pas encore arrivé chez nous ! Seul problème : on bouffe tellement de jeux de course ces derniers temps, qu'on en a les dents du fond qui baignent. Un peu de créativité que diable ! Wait and see malgré tout...





Les séries aussi...

Les fanas de séries télévisées et autres X-Files seront heureux d'apprendre l'existence d'un nouveau mensuel traitant de leur sujet favori. Séries Mania, c'est son nom, parle d'absolument toutes... les séries (Friends, Columbo, Urgences, etc.), et ce sans concessions particulières lorsque cela s'avère nécessaire. Et ça, on aime. Vingt-cinq francs, chez tous les marchands de journaux. La vérité n'est pas ailleurs.

Rushes

Prévisions Sony

Un responsable de chez Sony a annoncé les prévisions de la prochaine année fiscale, concernant les résultats des ventes nettes de machines et de jeux PlayStation : Sony espère atteindre 5,28 milliards de dollars à la fin de l'année prochaine !

Rushes

Quand Bono rencontre Lara

Bono et son groupe U2, baroudeurs du monde musical, se lancent dans une série de concerts pour leur nouvel album, le Pop Smart Tour. Jusque là, rien d'étonnant, mais ils sont tellement fans de Tomb Raider, qu'ils ont signé un contrat avec Eidos pour diffuser sur écran géant des images de Lara en pleine action ! A quand le mariage virtuel de Bono et de Mademoiselle Croft?

Les goûts et les couleurs...

D'après nos confrères de Next Generation Online, le pourcentage des ventes de jeux PlayStation par domaine s'établit aux Etats-Unis comme suit : 35 % sont des jeux de sport, 25 % des jeux de course et enfin 19 % des jeux de combat. Les 21 % restants entrent dans la catégorie "divers", qui englobe donc tout le reste de la production, dont les jeux de bowlings, cette dernière précision étant d'importance. Il est à noter que ces chiffres concernent les américains, qui (comme chacun sait) sont de grands consommateurs de simulations du football local et autres baseballs. Pour le marché français, le domaine des courses semble définitivement le plus apprécié, comme en témoigne l'incroyable chiffre de vente réalisé par Formula One (200 000 unités au total !). En outre, les deux meilleures ventes de jeux pour le mois d'avril en France étaient Porsche Challenge et Destruction Derby 2 ! Décidément, ils ont des goûts bizarres, ces ricains.

Gagnez ISS PRO des jeux

sur le 3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

1,29f/mn

Rosco Mc Queen

Editeur : Sony C.E.E.
Disponibilité : Septembre 1997

Rosco et ses "fire"

Outre MediEvil, un autre titre (pas de la même équipe) était présenté à Londres, pour ainsi dire au même moment. Répondant au nom très américain moyen de Rosco Mc Queen, il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure en 3D, avec vue à la Fade To Black, derrière le personnage principal. Dans la peau de Rosco, votre but est d'éteindre des foyers d'incendie qu'a allumé le propriétaire d'un building, soudainement devenu fou. Aidé d'un robot (DIGIT), vous allez évoluer à l'intérieur du gratte-ciel et constamment être à la recherche de la sortie, synonyme de mission réussie. Quinze niveaux sont prévus en tout, ainsi que moults différents instruments d'extinction. Rosco peut sauter, courir et détruire quasiment tous les objets (entièrement en 3D) du décor. On attendra d'avoir une version du jeu pour vous en parler plus en détails.

Rushes

Une PlayStation vivante !

Sony est sur le point de sortir un nouveau soft basé sur l'intelligence artificielle pure, appelé Morikawa #2. Nécessitant 5 blocs mémoire sur memory card, il suit le chemin ouvert par les Tamagotchi (ces œufs "intelligents" qu'il faut éduquer et suivre jour après jour) en introduisant le nouveau terme de PiT pour "Pet in TV" (un animal domestique dans votre TV). Il vous faudra, dans ce pseudo-jeu, guider un robot (votre animal) au travers de 7 mondes, où il apprendra de nouveau trucs et deviendra plus intelligent au fur et à mesure de ses pérégrinations. Tout ceci ne concerne toutefois pour le moment que le Japon. Ouf.

Rushes

Intel et Microsoft entrent dans la danse

Intel, Microsoft, voilà des noms qu'on n'a pas l'habitude de lire dans des magazines consoles. Pourtant, lors d'une conférence professionnelle organisée aux States, le géant des microprocesseurs Intel a annoncé qu'il s'intéressait aux marchés des consoles et de l'arcade. Plus précisément, Intel a montré un prototype construit autour de son tout récent microprocesseur Pentium II 266 MHz. Ce prototype tourne à l'aide d'un système d'exploitation 32 bits made in Microsoft. Les deux géants sont donc d'ores et déjà associés pour cette future entrée dans le marché des consoles (rappelons par ailleurs que Microsoft et Sega sont (ou étaient?) alliés autour du projet Black Belt, la nouvelle console qui devrait remplacer la Saturn).
Bien entendu, Sony prévoit déjà de s'associer aux deux géants. On peut, d'ailleurs, supposer que le projet PlayStation 2 sera conçu à partir de ces concepts. Les deux leaders mondiaux du PC associés au leader mondial de la console, la concurrence a du soucis à se faire…

Super Football Champ

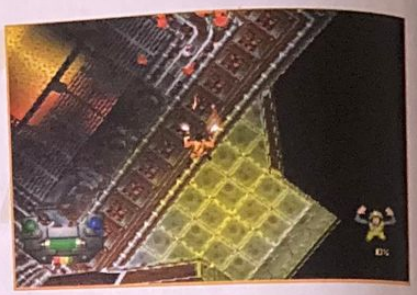
Editeur : Mindscape
Disponibilité : Juillet 1997

A l'instar d'ISS Pro, Super Football Champ nous présente une simulation de football dans laquelle les joueurs sont texturés et en 3D. Comme tout bon jeu de foot qui se respecte, plusieurs modes de jeu seront disponibles : championnat du monde, coupe par continent , match d'exhibition et tirs au but. Malgré cela, et les quelques 30 équipes nationales disponibles, SFC manque un peu d'originalité et devrait avoir du mal à supplanter ISS Pro. Rendez-vous au prochain numéro pour le test complet du jeu.

aMIE LE PRO. 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!
ECHANGEZ VOS JEUX
JEU OCCAS ajoutez 50F
JEU NEUF ajoutez 150F
PSX occas (garantie 6 mois) TTC 990 F 1190 F
99 F
149 F
190 F
249 F
AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !
JEUX PSX NEUFS
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Machine Hunter

Editeur : Eidos
Disponibilité : Juillet 97



Eidos, l'heureux éditeur de Tomb Raider, se prépare à nous sortir un soft aux forts relents de Loaded. Plus clairement, Machine Hunter est un jeu d'action dans lequel vous dirigerez un soldat livrant bataille à d'innombrables adversaires. Ces derniers étant plus ou moins inhumains, vous pourrez génocider sans états d'âme, grâce à la récupération de plusieurs armes trouvées au détour de vos massacres. A l'occasion, il sera même possible d'utiliser sporadiquement des véhicules de combat, après les avoir dérobés à l'ennemi. Le tout baigne dans de nombreux effets de lumières et dans une musique techno-trance-rave-dub au rythme exacerbé. A noter pour finir la présence de quelques séquences cinématiques, qui manifestement n'étaient pas finalisées (du moins, nous l'espérons). Plus qu'un mois à attendre avant l'ouverture de la chasse...

Hard Boiled

Editeur : Cryo Interactiv
Disponibilité : Juillet 9

Hard Boiled est l'un de ces jeux qui nous détendent l'esprit après une dure journée de travail. Ici, le to po est bref : une voiture de l'espace, un méga-ca noniseur interstellaire et des méchants tout partout. Il ne vous reste qu'à faire feu. Voilà un shoot'em up malheureusement peu dynamique, mais présenté par une belle intro comme seul Cryo sait les faire. Au menu, 6 niveaux d'une longueur honorable et mettant en scène une large diversité d'ennemis. Pourtant, le tout semble très répétitif. Espérons que la version définitif aura la pêche.

http://www.PSX-ARCANAUTE.com

Vente "On-line" Sécurisée sur Internet !

"Console, Jeux et Accessoires Neufs et Occasions"

Le Premier Catalogue exclusivement consacré à

PlayStation

Vente directe sécurisée sur Internet :
- plus de cent jeux ;
- des accessoires ;
- la console PlayStation Sony ;
- et des surprises...

Paiement en ligne et sécurisé avec les cartes suivantes :

COFINOGA · CB · AMERICAN EXPRESS

Venez découvrir dès maintenant notre site http://www.psx-arcanaute.com, vous y trouverez des nouveautés, des jeux et des accessoires aux meilleurs prix du marché, le grand marché international d'Internet. Tous les jours, 24 h/24h, vous pourrez comparer, choisir et acheter avec une livraison sous 24/48h. "Satisfait ou remboursé" PSX-Arcanaute n'a qu'une passion, votre plaisir.

PSX ARCANAUTE rachète votre Console et vos Jeux.

Catalogue sur demande fax ou courrier

PSX @rcanaute

PSX ARCANAUTE - BP 2451 - 49024 Angers cedex 02 - tel. : 02 41 88 06 02 - fax : 02 41 88 08 80 - Email : arcanaute@spidernet.tm.fr

"PlayStation" et le logo "PlayStation" sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Crash Bandicoot 2

Par Jean Santoni

Avec près d'un million d'exemplaires vendus dans le monde, il était logique que Sony planifie la suite des aventures de Crash. Un véritable défi pour les développeurs de Naughty Dog, condamnés à faire de ce deuxième opus un must incontournable !

L'équipe des Naughty Dogs a bien avancé le développement de Crash Bandicoot 2. A priori, tout va très vite, attendez-vous à voir débarquer dans vos chaumières notre zébulon frappadingue dès le mois de novembre (les plus optimistes annoncent le 4). Cette suite comprendra une trentaine de niveaux et on nous laisse miroiter un terrain de jeu deux fois plus étendu. Réjouissez-vous, Crash 2 devrait également corriger le principal défaut de la première mouture, à savoir la linéarité, en donnant au joueur un peu plus de cette liberté tant désirée. Vous aurez désormais la possibilité de choisir différents chemins pour finir les niveaux. En plus de son aptitude à tournicoter frénétiquement, notre marsupial aliéné disposera de nouveaux mouvements pour progresser et se débarrasser plus efficacement de ses adversaires. Si le scénario est encore tenu secret, sachez toutefois que vous devrez à nouveau déjouer les sombres desseins de l'infâme et psychotique Dr Neo Cortex ! A la vue des photos, Crash 2 ne paraît pas si différent du premier épisode. Puissent les développeurs de Naughty Dog user efficacement de leur talentueux savoir-faire et nous surprendre à nouveau.

C'est pas le moment d'éternuer !

Crash Bandicoot 2 révolutionnera-t-il le genre?

Editeur : Sony
Disponibilité : Novembre 97

Fantastic Four

Par Johnny Piano

Les jeux se déroulant dans l'univers Marvel n'ont pas été des productions marquantes. Alors, s'agira-t-il cette fois-ci des Fantastic Four ou d'un four fantastique ?

Acclaim relève le défi en s'appuyant sur les développeurs de chez Probe, des coyotes déjà coupables d'avoir pondu Die Hard Trilogy. Du coup, on jette un coup d'œil plutôt intéressé sur leur bébé. On retrouve dans le berceau de ce beat'em all nos héros en pyjamas bleus, tous gavés aux rayons cosmiques. Il sera possible de les jouer tous les quatre à l'écran, grâce à une option multijoueur qui semble particulièrement réussie. Le jeu est richement doté en coups classiques et en pouvoirs spéciaux très spectaculaires. Utiliser la Super Nova de la Torche Humaine en lançant un tonitruant "Flamme, en avant !" s'annonce tout à fait jouissif. Les sprites, en 2D, se meuvent dans des décors en 3D, d'où la possibilité de se déplacer en profondeur et de pénétrer dans les bâtiments.

With power comes responsability

Les boss semblent être vraiment à la hauteur et auront moins tendance à ressembler à Donald Duck qu'à des Terminators suralimentés. Il est vrai que ce ne sont pas les fous furieux qui manquent dans le monde de Marvel. Il va même falloir en découdre avec l'Archange du Mal, le très néfaste Docteur Fatalis himself. Bien dans l'esprit de la BD, des scènes où l'on devra protéger d'innocents civils sont également prévues. Enfin, une vingtaine de niveaux aux looks variés devraient nous tenir en haleine assez longtemps. Bref, voilà un jeu qui titille notre curiosité !

Editeur : Acclaim
Disponibilité : Été 97

3617 GAME OVER

Connectez vous et recevez les nouveautés!

1 Connectez vous sur 3617 GAME OVER.
2 Laissez vos coordonnées.
3 Faites votre choix.
4 Nous vous l'envoyons chez vous.
5 Vous ne payez que la communication

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

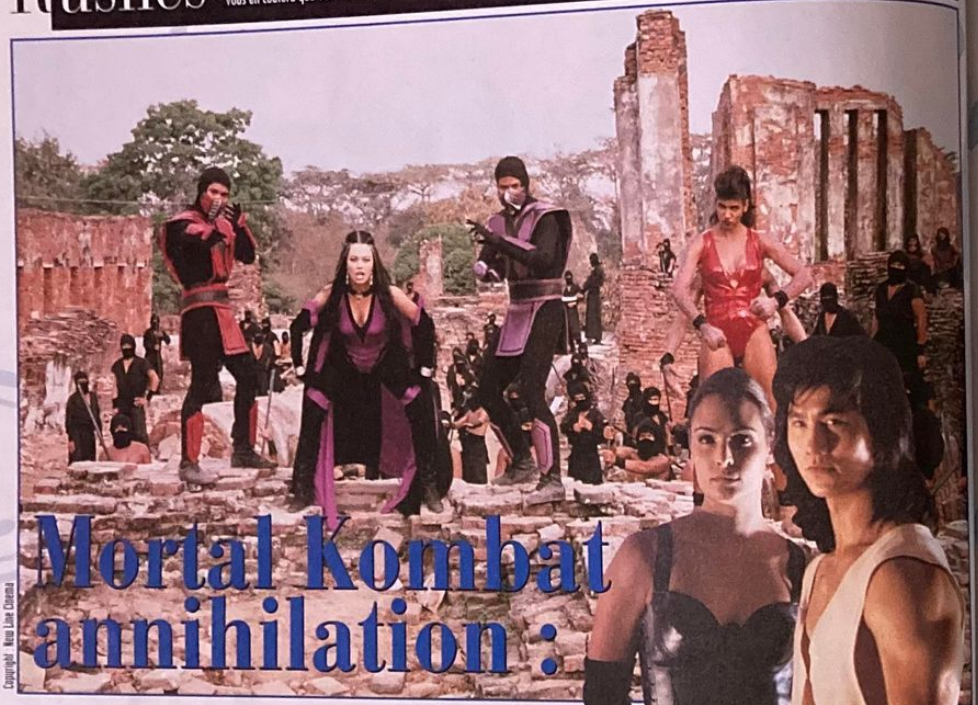
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Formula 1
Time commando
Tomb Raider
Dark forces
Pandemonium
Die hard
Total NBA 97
Legacy of kain
Destruction derby 2
Soul blade
Tekken 2
Etc...

*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
Créa ACTIV POLLEN ✆ 04 91 74 20 20

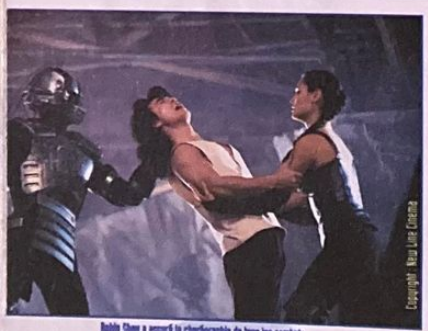
PlayStation

Rushes

Road Rash, FIFA 96 et Fade to Black font désormais parties de la collection "Classics" d'Electronic Arts. Si l'un de ces titres vous tente, sachez qu'il ne vous en coûtera que 169 Frs ! Une bonne idée de cadeau pour les fauchés qui viennent de dilapider leurs précieux deniers dans l'achat d'une console.



Mortal Kombat annihilation :



Robin Shou a assuré la chorégraphie de tous les combats.

le Kombat Kontinue

Messieurs les cinéphiles, le processus d'annihilation cérébrale de la jeunesse américaine Kontinue ! La suite de Mortal Kombat devrait débarquer dans les salles obscures ricaines dès le mois d'août ! Ce second opus, intitulé Mortal Kombat Annihilation, a été produit par Lawrence Kasanoff et réalisé par le rital John Leonetti (directeur de la photographie sur MK). Cette fois, tout a été mis en oeuvre pour que cette suite ne prenne pas des allures de Sentaï et fasse rentrer dans les caisses un maximum de fric. Rappelons que Mortal Kombat avait quand même rapporté 73 millions de $... Pas mal pour un nanar ! MKA a été tourné en Thaïlande (inévitable), en Israël, en Jordanie et à Londres. Pas de surprise à attendre au niveau du scénario : l'hystérique Shao Khan tentera une nouvelle fois de détruire notre monde. Komme Koi, on a tous raté notre vocation... Vous retrouverez le très expressif Robin Shou dans le rôle de Liu Kang, et la chaleureuse Talisa Soto incarne toujours la déesse Kitana. Dieu merci, Christophe Lambert ne fait plus partie du Kasting et la très connue Bridgette Wilson qui tenait le pitoyable rôle de Sonya est remplacée par la non moins célèbre Sandra Hess ! Bref, il ne manque plus que Jean Klaudé Van Damme... Enfin, sachez que Sub Zero, Scorpion (les deux ninjas biomanesques) et le centaure Motaro feront une apparition très remarquée. Prions pour que les Kombats soient Korrectement Korégraphiés ! Je sens Kon va rigoler !

Rushes

Namco deluxe

Air Combat 2, le soft avec tout plein de navions et de dogfights arcade de chez Namco, est planifié pour le 30 mai au japon. Les 50 000 premiers acheteurs bénéficieront d'un pack de luxe contenant le CD audio des musiques originales, rien que pour le plaisir des oreilles, le jeu se chargera de celui des yeux !

Les plus attendus à PlayStation Magazine

Abe's Oddysee (GT Interactive)

Colony Wars (Psygnosis)

Final Fantasy VII (Squaresoft)

Moto Racer (Adeline Software / EA)

Les incontournables de PlayStation Magazine

L.B.A. (Adeline Software / EA)

Micro Machines V3 (Codemasters)

Soul Blade (Namco)

V-Rally (Infogrames)

ON RACHETE CASH CONSOLE !!! & JEUX !!!

Consol plus GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

PlayStation

Depuis l'invention de l'aéroplane, on n'avait rien inventé d'aussi Fun pour s'envoyer en l'air ! Ça serait vraiment dommage de rester les pieds sur terre. Les spécialistes du décollage c'est nous ! attachez vos ceintures !

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73

PLAYSTATION NEWS

V. RALLY	329 F + 0'
PORSCHE CHALLENGE	299 F + 0'
ISS DELUXE PRO	329 F + 0'
RALLY CROSS	329 F + 0'
ABSOLUTE SOCCER	329 F + 0'
SPEEDSTER	329 F + 0'
TRANSPORT TYCOON	329 F + 0'
VANDALHEARTS	329 F + 0'
MOTO RACER	349 F + 0'
TENKA	349 F + 0'
TEST DRIVE OFF ROAD	349 F + 0'
BROKEN HELIX	349 F + 0'
PITFALL 3D	349 F + 0'
ADIDAS INTERNATIONAL 97	349 F + 0'
SUIKODEN	349 F + 0'
DISCWORLD 2	349 F + 0'
DARKLIGHT	349 F + 0'
MONSTER TRUCK	349 F + 0'
MAGIC GATHERING	349 F + 0'
NEED FOR SPEED 2	369 F + 0'
RAGE RACER	369 F + 0'
SOUL BLADE	369 F + 0'

MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL RVB	99 F + 0'
LINK	99 F + 0'
PADDLE COULEUR	129 F + 0'
MEMORY 15 BLOCS COULEUR	129 F + 0'
MEMORY SONY 15 BLOCS	169 F + 0'
SOURIS SONY	199 F + 0'
PAD SONY	199 F + 0'
QUADRUPLEUR SONY	199 F + 0'

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 149 FRS

Pour visiter notre magasin en direct sans se déplacer, consultez le 3615 CONSOLPLUS

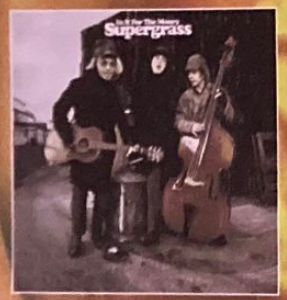
EXPÉDITION GRATUITE DANS TOUTE LA FRANCE *
* SAUF DOM-TOM ET FRAIS C.R.

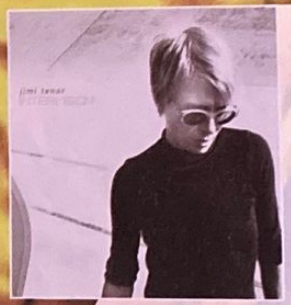
Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.

Zik

Ecorchées par les cris des combattants qui s'écroulent au sol, destabilisées par les bruits des bonus qu'on ramasse, épuisées par les musiques de fin de niveau, vos oreilles ont besoin de plus de repos et d'harmonie. Offrez-leur quelques CD, mais de musique cette fois.

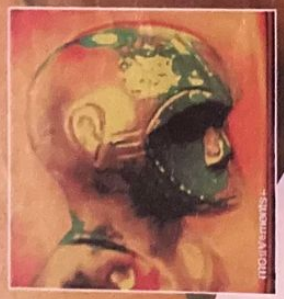
Par Vladimir Selon-L





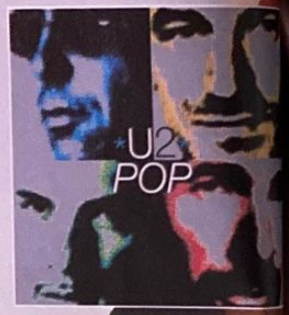
Si leur premier album a fait un diable de carton, les Grand-Bretons de ***Supergrass*** ne sont pas restés comme des couillons sur leurs lauriers pour autant. Deuxième album, donc, ***In It for the Money***, dont le titre et la pochette jouent tout de suite la carte humour-on-rigole. Après on ne rigole plus, c'est du tout bon, du début à la fin. Popisant quand il le faut, bruyant et speed à d'autres moments, parfois même étrange ou acoustique, ce Supergrass est méchamment riche. Excellent. (EMI)

Il y a quelques mois, le premier maxi 45 nous avait déjà bien envoûtés. Massacrés même, trop impatients d'avoir l'album à fourrer dans nos platines. Ça y est, il est là, ***Intervision*** de ***Jimi Tenor***, et c'est un petit bijou incontournable. Dans la lignée lo-fi du moment, avec un amour clair pour des musiques plus âgées, le Finlandais Jimi Tenor est un drôle d'extraterrestre. Sa musique électronique, il l'enregistre avec des synthés russes, et il y mélange tous ses goûts musicaux. On sent alors l'influence d'Esquivel, de l'easy-listening et de tout ce qui brille. Original, un peu barge, mais surtout essentiel. (Warp/Plias).

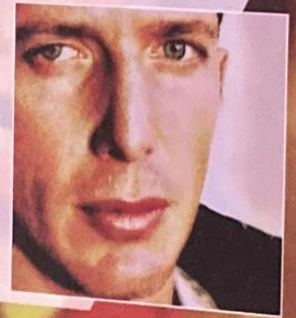


La France aurait donc une réponse à la croissante popularité de Prodigy. Notre petit Prodigy à nous, en quelque sorte. Ce ***Mouvement*** de ***Spicy Box*** est donc explosif. Mélangeant bruyamment du hardcore guitareux à la sauce techno et musiques électroniques. Pas de son gentillet ici, pas de mode, le moins d'étiquette possible pour un large mélange aussi bien au niveau musical qu'au niveau des paroles, plutôt énervées. (Island).

On les oublierait presque, parfois. Tenté de les laisser dans leur coin, persuadés que leur musique s'est figée et qu'elle ne nous intéresse plus. Pourtant le nouveau ***U2*** a de quoi surprendre. Mélangeant allégrement rock et techno, c'est la mode, ***Pop*** nous crache tout de même de superbes mélodies de chant et beaucoup de second degré dans les paroles. Un groupe qu'on croyait perdu depuis longtemps, trop occupé à passer les frontières de la variétoche et à loucher vers le commercial, qui nous revient en beauté. (Island).



«Boire» a fait un carton. Et ***Miossec*** a confirmé cet engouement avec des salles archi-combles à travers toute la France. Après la beuverie arrive le temps de ***Baiser***, leur nouvel album. Miossec incarne une mutation qui s'est lentement effectuée dans la chanson française, plus personnelle et originale, moins variétoche et avec un parfum de rock. En 13 titres qui ne portent pas malheur, ce «Baiser» est un enchantement. (Pias).



Les British sont décidément plutôt barrés du bulbe, les jumeaux de ***Corduroy*** ne feront que convaincre les indécis. Glamour et kitsch à souhait, ***The New You*** sonne comme un joyeux bordel. Parfois bande-son de série télé, parfois pop archi-classique ou chanson aux rythmes latinos, Corduroy part dans tous les sens mais toujours avec humour. (V2 records).

Pour finir, un single sous forme de pamphlet, ***11'30 contre les lois racistes*** vient cracher à la face des lois Debré et autres Pasqua, qu'ils considèrent comme indignes de la France. Ils, c'est un collectif de rappeurs français, tout azimut, d'Akhenaton d'IAM, à Assassin, Minister Amer, Menelik, Aze, White & Spirit ou Yazid. Tous les bénéfices de ce disque sont reversés au Mouvement de l'Immigration et des Banlieues.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

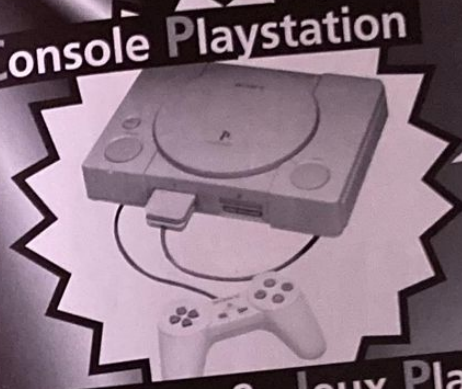
LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation



PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ MEMORY CARD
+ SAC DE TRANSPORT
1290 F

• SOURIS	169,00	• MEMORY CARD	99,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• CABLE DE LIAISON	149,00	• PRISE PERITEL RGB	149,00
• JOYSTICK	349,00	• VOLANT + PEDALIER	499,00
• MANETTE	99,00	• JOYSTICK SIMULATEUR DE VOL	499,00
• MANETTE ASCII	249,00	• PSYCHOPAD	399,00
• RALLONGE MANETTE	89,00	• PISTOLET	199,00

Accessoires & Jeux Playstation

					PROMO
2 EXTREME	**299,00**	INDEPENDANCE DAY	369,00	SIM CITY 2000	349,00	**ALIEN TRILOGY**	**199,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00	**INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE**	**349,00**	SOUL BLADE	399,00	BATMAN FOR EVER	199,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	**299,00**	IRON AND BLOOD	299,00	**SOVIET STRIKE**	**369,00**	BREAK POINT TENNIS	199,00
ANDRETTI RACING	369,00	JHONA LOMU RUGBY	369,00	SPEEDSTER	349,00	BURNING ROAD	199,00
AREA 51	349,00	KING OF FIGHTER	299,00	SPIDER	349,00	CHEEZY	199,00
AREA 51 + GUN	499,00	LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00	CYBERSPEED	149,00
AYRTON SENNA KART	299,00	**LEGACY OF KAIN**	**349,00**	**STAR GLADIATOR**	**249,00**	**D**	**199,00**
BATTLE STATION	**369,00**	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**	**349,00**	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**349,00**	DARK STALKERS	
BEDLAM	349,00	LITTLE BIG ADVENTURE	369,00	**STREET RACER**	**299,00**	NIGHT WARRIOR	199,00
BLACK DOWN	349,00	LOST VIKING 2	349,00	SUIKODEN	349,00	DAVIS CUP TENNIS	199,00
BUST A MOVE 2	229,00	MAGIC : THE GATHERING	349,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00	**DRAGON BALL Z**	
CARNAGE HEART	299,00	MICROMACHINE 3V	369,00	**SWAGMAN**	**369,00**	**+ PAD PROGRAMMABLE**	**299,00**
COMMAND AND CONQUER	**349,00**	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	SYNDICATE WARS	369,00	EXTREME PINBALL	149,00
CONTRA	369,00	NAMCO MUSEUM 3	299,00	TENIKA	369,00	**FIFA 96**	**149,00**
COOL BOADERS	349,00	NBA IN THE ZONE 2	369,00	**TEKKEN 2**	**399,00**	HI OCTANE	99,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**	NBA LIVE 97	369,00	TEN PIN ALLEY	349,00	IRON MAN XO	199,00
CROW CITY OF ANGELS	349,00	NEED FOR SPEED 2	369,00	TEST DRIVE : OFF ROAD	369,00	JET RIDER	299,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00	NFL QUATERBACK 97	299,00	TILT	299,00	JUPITER STRIKE	149,00
CRYPT KILLER	349,00	NHL FACE OFF 97	299,00	**TIME COMMANDO**	**329,00**	KING FIELD	299,00
DARK FORCES	369,00	NHL HOCKEY 97	369,00	**TOBAL 1**	**349,00**	KONAMI OPEN GOLF	249,00
DARK LIGHT	369,00	OVERBLOOD	369,00	TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00	**MAGIC CARPET**	**149,00**
DESCENT 2	349,00	**PANDEMONIUM**	**349,00**	**TOMB RAIDER**		NBA IN THE ZONE	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**	PANZER GENERAL II	369,0	**+ 1 MANETTE**		NBA JAM EXTREME	249,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**	PERFECT WEAPON	369,0	**+ 1 MEMORY CARD**	**399,00**	**NBA JAM TE**	**169,00**
DISRUPTOR	**349,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00	TOTAL NBA 97	299,00	NBA LIVE 96	149,00
DRAGON HEART	299,00	PLAYER MANAGER	349,00	TRANSPORT TYCOON	369,00	NFL QUATERBACK 97	199,00
EXCALIBUR	369,00	PORSCHE CHALLENGE	299,00	**TWISTED METAL 2**	**299,00**	OLYMPIC SOCCER	199,00
EXHUMED	349,00	POWER RANGER ZERO	349,00	VIRTUAL POOL 96	349,00	PROJET OVERKILL	199,00
FADE TO BLACK	369,00	PSYCHIC FORCE	349,00	V RALLY + T SHIRT	369,00	PROJET X2	199,00
FIFA SOCCER 97	369,00	RAVEN PROJECT	369,00	WARCRAFT 2	369,00	RETURN FIRE	199,00
FINAL DOOM	349,00	REBEL ASSAULT 2	299,00	WAR GODS	349,00	REVOLUTION X	149,00
FORMULA 1	369,00	RELOADED	349,00	WING COMMANDER 4	369,00	**SAMOURAI SHODOWN**	**299,00**
GRID RUN	349,00	**RESIDENT EVIL**	**349,00**	WINGOVER	349,00	SHOCKWAVE	99,00
HEXEN	349,00	RIDGE RACER REVOLUTION	329,00	**WIPE OUT 2097**	**369,00**	**SLAM AND JAM 96**	**149,00**
		ROAD RAGE	349,00	X COM 2	299,00	**TOTAL NBA'96**	**199,00**
						TUNEL B1	199,00
						VIEW POINT	**149,00**
						WRESTLEMANIA	**169,00**
						WWF IN YOUR HOUSE	199,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature .....
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC ❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3

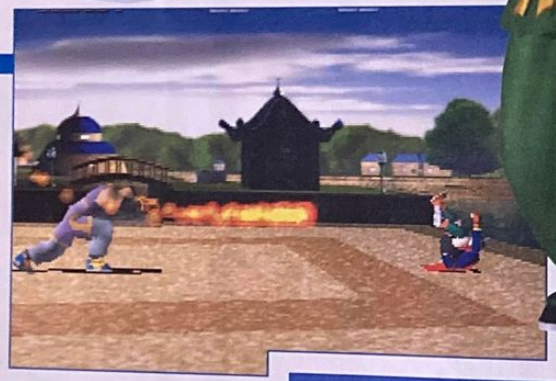
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ... / ... Signature :

Tobal 2

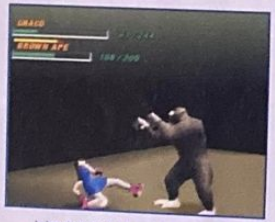
Editeur : Squaresoft
Disponibilité Europe : Début 98 !

Par Grégoire Hellot

Malgré une certaine originalité, Tobal n° 1 n'avait rencontré en Europe qu'un succès mitigé, les graphismes trop "géométriques" du soft n'ayant pas soulevé l'enthousiasme des foules. Mais Squaresoft revient à la charge avec un Tobal n° 2 prenant, très riche et cette fois-ci superbe graphiquement.

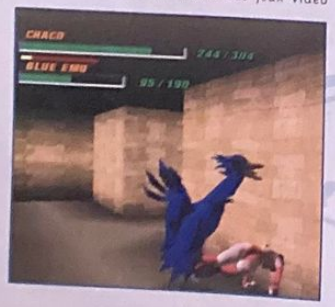


Squaresoft ne s'arrêtera donc jamais! Cet éditeur va finir par devenir le chouchou de tous les possesseurs de PlayStation. Après avoir produit le meilleur jeu de rôles sur 32 bits (Final Fantasy 7, qui sera disponible chez nous pour la fin d'année 97) et la simulation d'arts martiaux la plus pure et la plus réaliste de toute l'histoire des jeux vidéo (Bushido Blade), voilà que Square nous achève avec Tobal 2. Ce deuxième volet, prévu chez nous pour le début de l'année 98, risque de faire vraiment un carton tant il exploite à merveille les capacités de la machine.



Le boss du premier donjon : un singe agressif et très, très fort. Il va falloir encore ruser...

Dans Tobal 2, même les chocobos (sortes d'autruches récurrentes à Final Fantasy) sont de la partie !



Une animation incroyable !

Première constatation : c'est beaucoup, beaucoup plus beau. Toujours en haute résolution, le jeu se paye le luxe de doubler le nombre de détails à l'écran par rapport au premier volet, offrant ainsi un spectacle proche du dessin animé. Multipliant les couleurs et les mouvements d'une impressionnante fluidité (l'animation est ici en 60 images par seconde), Tobal 2 explose littéralement tout ce qui a pu être fait jusqu'alors en 3D sur la PlayStation. On aurait pu se contenter de cela. Mais en plus d'être excessivement beau, Tobal 2 se paye l'insolence d'être un jeu de combat à la fois très technique et extrêmement aisé à prendre en main. Les déplacements des personnages se font de manière instinctive et, très vite, même un joueur novice se surprend à enchaîner les coups de manière spectaculaire !

Inspiré par les insectes, le design de ce robot cache un redoutable adversaire. Très rapide.

Certains ennemis sont vraiment TRÈS TRÈS GRANDS

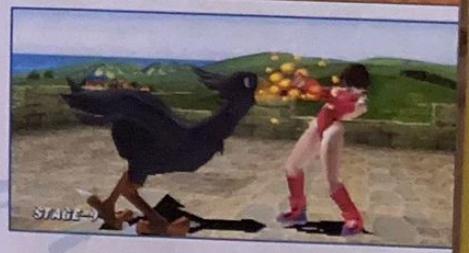
Udan, l'invincible lapin, est un des personnages que vous ne pourrez jouer qu'après avoir fini le jeu.

Quête et points d'expérience

Le mode Quête, belle innovation du premier Tobal, a été conservé et développé. Il ne s'agit plus seulement d'enchaîner des labyrinthes bêtement, il va falloir traverser des villages, discuter avec des gens, et vous aurez la possibilité d'acheter de la nourriture ou des objets. Squaresoft a eu la bonne idée d'introduire des points d'expérience, comme dans un jeu d'aventure. Vous n'aurez plus l'impression de perdre votre temps dans ce mode Quête, puisque le personnage que vous aurez choisi va combattre et devenir de plus en plus fort au fil du temps. Vous pourrez même sauvegarder le personnage que vous aurez entraîné, et l'utiliser en mode Versus contre un personnage entraîné par un autre joueur. Cette petite perle de programmation et de jouabilité est prévue pour le début de l'année chez nous. Allez, juste encore un petit truc pour vous faire baver : en mode Quête, vous pouvez capturer la plupart des ennemis que vous aurez à combattre. Ce qui donne au total plus de 200 personnages jouables. Un record à battre...

Au niveau des coups de pied, Epon (ici, version "streetwear") n'a rien à envier à Razzuja de Tekken 2.

Un chocobo, ça se bat à coups de bec !



INDEPENDENCE DAY™

THE GAME

APRÈS ALIEN TRILOGY™ ET DIE HARD TRILOGY™, MAINTENANT

INDEPENDENCE DAY™, LE JEU.

Pilotez plus de 10 des plus célèbres avions de combat notamment le F-18, le SU-27 et même les vaisseaux des envahisseurs.

Accomplissez plus d'une dizaine de missions dans lesquelles vous allez survoler New York, Paris et même l'Aire 51 (base secrète américaine).

Mode multijoueur disponible pour des duels fulgurants.

PlayStation

WINDOWS 95

ENTERTAINMENT

FOX INTERACTIVE

™ et © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Twentieth Century Fox" "Fox" et leurs logos sont la propriété de Twentieth Century Fox Film Corporation. Independence Day™ et © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.
et "PlayStation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Windows est soit une marque soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis ou/et dans d'autres pays. SEGA et SEGA SATURN sont des marques de SEGA ENTERPRISES, LTD.

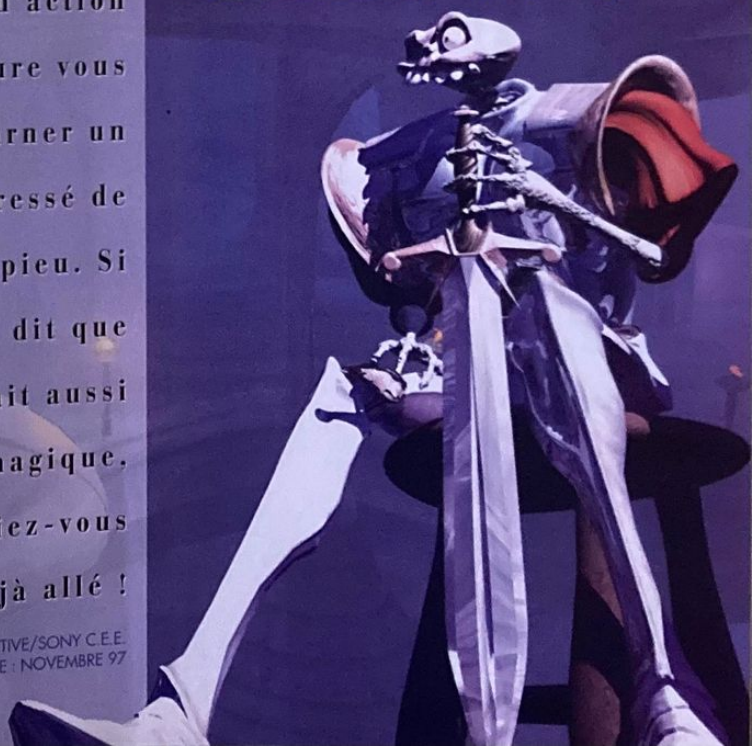
MediEvil

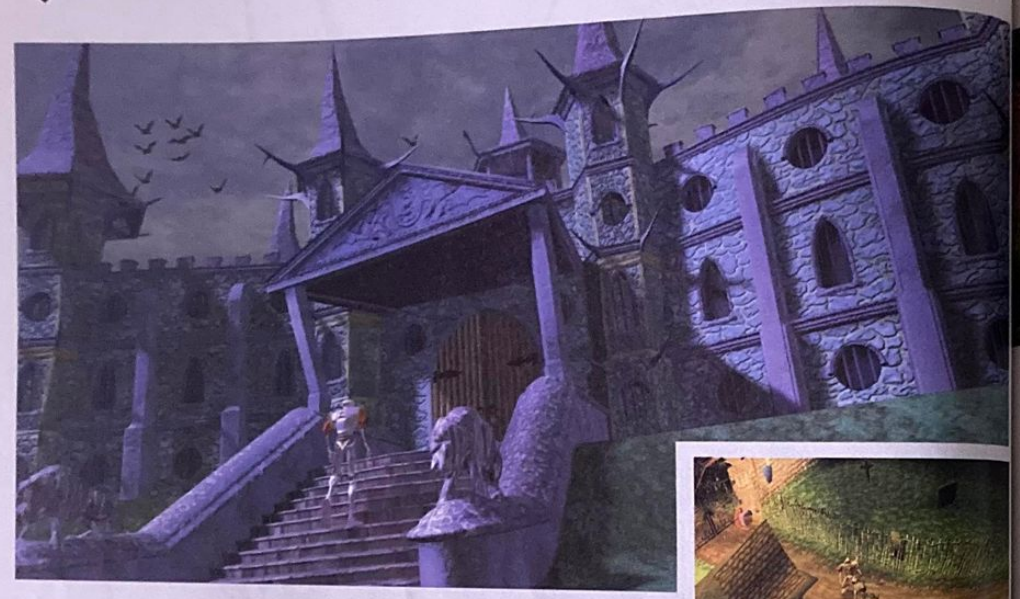
Par Nourdine Nini

Bienvenue en enfer ! MediEvil, l'une des nouvelles productions made in Sony, va vous entraîner dans un monde inquiétant et lugubre, à vous donner la chair de poule ! Atmosphère de film d'horreur et humour noir seront de la partie, puisque ce jeu d'action et d'aventure vous invitera à incarner un squelette pressé de retourner au pieu. Si l'on vous avait dit que le moyen-âge était aussi sinistre que magique, sans doute y seriez-vous déjà allé !

EDITEUR : MILLENNIUM INTERACTIVE/SONY C.E.E.
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 97

Sony's Horror Picture Show!

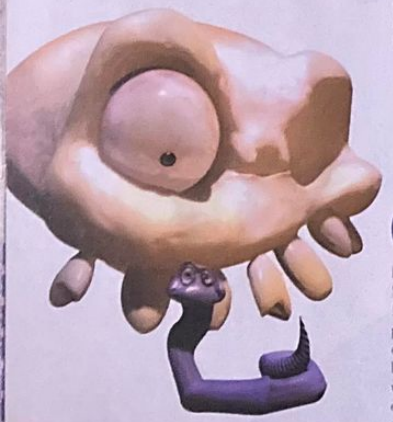




"Nous prévoyons environ quarante heures de jeu pour MediEvil !"

Chris Sorrell, producteur / designer

Tout commence par une musique... De l'orgue, puissamment joué... Des éclairs déchirent la nuit... Une voix s'élève... Des cloches retentissent sans vouloir s'arrêter... Un grognement inquiétant... Puis une forme apparaît au loin. Elle se rapproche... Ça sent le sorcier à deux kilomètres. En plein moyen-âge fantastique, quoi de plus normal après tout? Zarok vient de faire une entrée très remarquée. Bienvenue dans MediEvil, un monde médiéval et démoniaque à la fois, comme son nom l'indique. Applaudissements dans l'assistance pour la séquence d'intro, d'une beauté hallucinante ! La suite, Maestro !



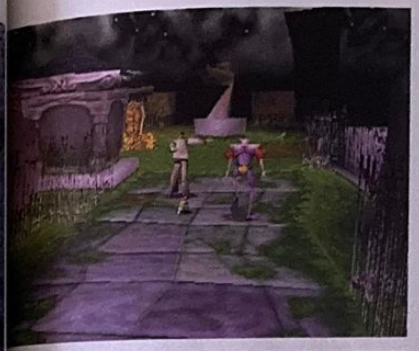
Magie, magie, et vos jeux ont du génie !

Le sorcier Zarok vient d'arrêter le temps. Il a plongé le monde dans les ténèbres et ses habitants dans un profond sommeil. Ses pouvoirs, déjà immenses, seront décuplés lorsqu'il va prélever "l'énergie" de tous les villageois des maisons alentour. Mais la magie engagée est telle qu'il finit par réveiller les morts ! Des zombies hantent maintenant la région, tels des âmes en peine, au grand dam d'un squelette qui serait bien resté allongé dans son cercueil encore quelques millénaires ! Ancien chevalier de sa Majesté, Sir Daniel (Dan pour les intimes du défunt) veut désormais faire sa fête à Zarok, afin d'arrêter le sortilège et de retourner pioncer comme au bon vieux temps des trépassés... Et Dan, ce sera vous !

Des décors en 3D animés en temps réel pour un résultat tout simplement époustouflant.

Chris Sorrell, producteur-designer de MediEvil, en compagnie de Katie Lea, responsable du mapping des niveaux.

Un savant mélange d'action, de plate-forme et d'énigmes, dans un univers en 3 dimensions



Les influences

- "Ghouls n' Ghosts" (ancien jeu d'arcade renommé) pour son côté action-arcade.
- "L'Etrange Noël de Mr Jack", de Tim Burton, pour son ambiance recherchée.
- L'atmosphère noire de "La Famille Addams".

Sir Daniel Fortesque, at your service !

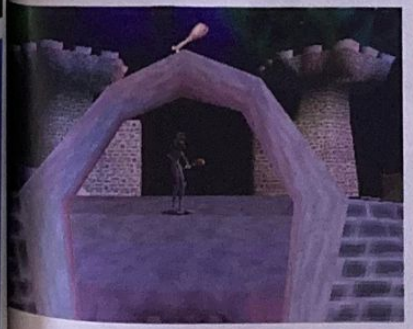
"Sir Dan est un anti-héros par excellence", souligne Chris Sorrell, producteur-designer de MediEvil. Un peu dans la lignée de Earthworm Jim, serait-on tenté d'ajouter. Squelette par décision divine, mais en armure, Dan, au cours de ces dernières décennies passées six pieds sous terre, s'est entiché d'un minuscule compagnon de voyage, le très précieux ver de terre Morten (que l'on pourra d'ailleurs contrôler dans deux séquences du jeu !). Encore une paire de joyeux lurons qui risque de devenir célèbre !

L'univers de MediEvil est très proche de celui du film d'animation de Tim Burton, "L'étrange Noël de Mr Jack", dont il s'inspire grandement, comme l'avoue Chris Sorrell. Du moins par son ambiance très noire, presque morbide, et par cet humour très particulier qui caractérisait le long métrage. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouver dans un monde entouré de cimetières, d'églises, de cryptes et autres endroits tout aussi réjouissants !

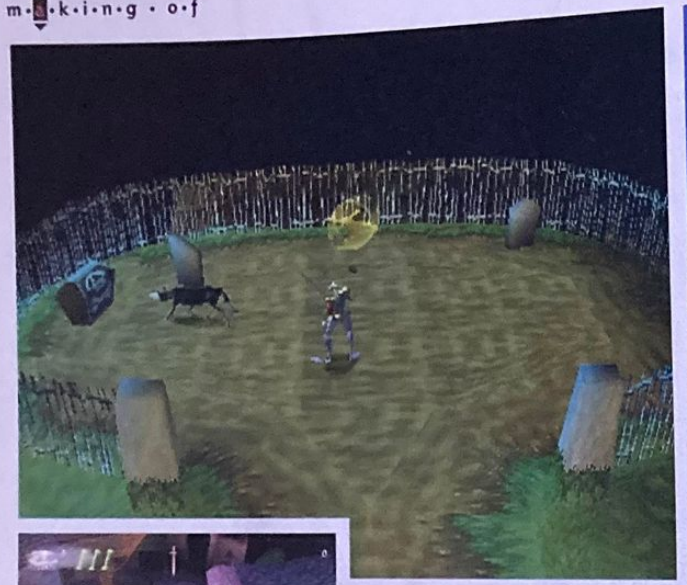
Une 3D belle à se damner !

Dans chaque niveau, on a une belle marge de manœuvre, la liberté d'aller où l'on veut", précise Chris. Le héros, qui a une démarche pour le moins brinquebalante, peut effectivement se balader un peut partout. "La caméra est constamment présente dans le monde et va systématiquement là où se trouve le personnage", renchérit Chris. Une liberté de mouvement qui permet au passage de voir à quel point les caméras se placent judicieusement au moindre geste du héros. Et de se rendre compte de l'efficacité du moteur 3D créé pour l'occasion. Tous les angles de vue ont ainsi été optimisés pour une plus grande clarté. Graphiquement, c'est tout aussi impressionnant puisque l'on approche la haute résolution. Les effets de lumière sont

30 niveaux de jeu infernaux !



A vous de choisir le chemin puisque, comme dans un Tomb Raider, vous pouvez aller où bon vous semble.



MediEvil en bref :

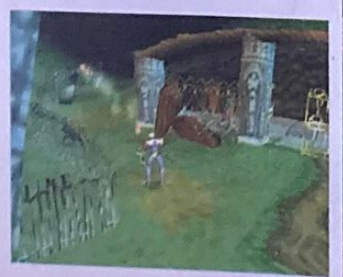
- 30 niveaux de jeu.
- 30 images/seconde (NTSC) et 25 images/seconde (PAL).
- 350 animations pour le personnage principal.
- 14 armes différentes.
- Résolution d'écran de 512x256.
- Plus de 50 ennemis différents.
- Des énigmes et passages secrets à foison.
- Un ver de terre comme compagnon.
- Compatible avec la nouvelle manette analogique.

Du médiéval-fantastique à l'enfer, il n'y a qu'un pas !

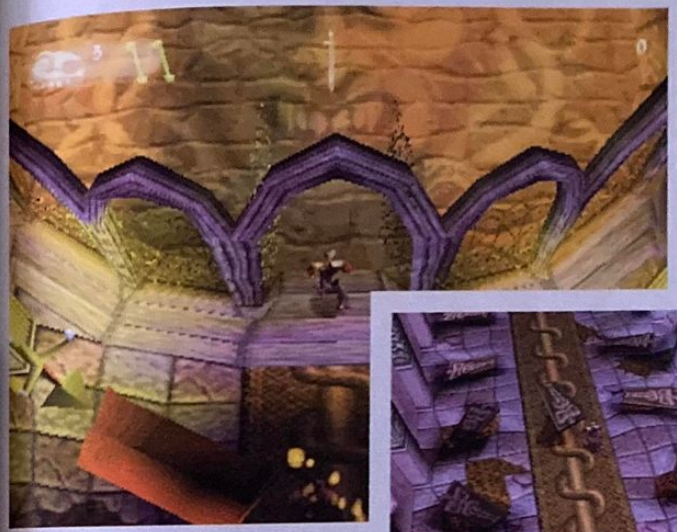
sublimes, notamment lorsque des sorts sont utilisés. Idem pour les scènes cinématiques, très nombreuses et pleine d'humour...

Transformé en dragon !

Sans une ambiance musicale réussie, un jeu perd souvent de sa saveur. Dans MediEvil, vos oreilles vont pouvoir se repaître de musiques de très bon goût. Orgue, violon, clarinette... c'est en fait un orchestre entier qui crache ce son glauque, noir et assez inquiétant. L'atmosphère touche à la perfection. Un vrai régal ! Dans tout ça, Sir Dan est loin d'être manchot ! Il peut effectuer différentes manœuvres, manipuler différentes armes (épée, arbalète, potion magique et autres projectiles), et peut aussi se transformer en dragon (pour un court instant). Ce dernier ne vole pas, mais crache tout de même du feu ! Un niveau ne se limitera pas à trouver la sortie (il y a d'ailleurs bon nombre de passages secrets...), car il faudra très souvent résoudre des énigmes (une petite partie d'échecs?!), trouver des clés, des passages, etc.

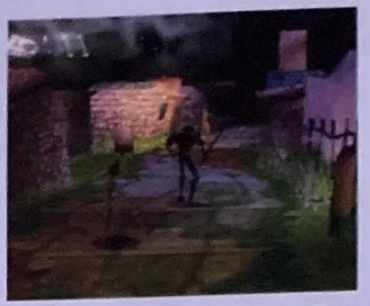


Cartonnez tout ce qui bouge ! On se croirait revenu dans Ghouls and Ghosts !



Certaines vues ne sont pas sans faire penser à Pandemonium. Mais elles sont bien plus nombreuses.

Une ambiance lugubre à souhait.



Voilà bien un jeu qui ne manque pas de profondeur !

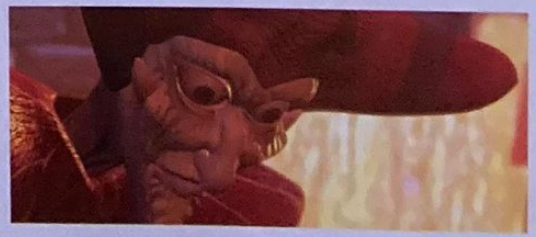
Entrez dans la peau d'un chevalier... squelette !

Un arsenal de guerrier !

Mais MediEvil est aussi et surtout un jeu d'action. Et Dan le prouve à chaque instant. En plus de son épée, il disposera bientôt d'autres armes plus performantes, ainsi que de la possibilité d'augmenter leur puissance. Arbalète, dague, hache, trident, magie et même boucher viendront compléter la panoplie de ce puissant guerrier. Dan peut courir, marcher, se défendre, faire des petits pas, lancer des projectiles et effectuer tant d'autres cabrioles encore ! Face aux très nombreux ennemis, tous très originaux, parfois gigantesques et toujours animés de manière splendide, il aura assurément bien besoin de se démener !

Gageons que nous avons vu là l'un des plus beaux jeux de la PlayStation, en tout cas l'un des plus agréables et des plus intéressants à jouer. Il nous tarde maintenant d'en tester une première version. Restez en contact, surtout !

Une ambiance glauque résolument "Tim Burtonnienne"



V-RALLY

PROMESSES TENUES !

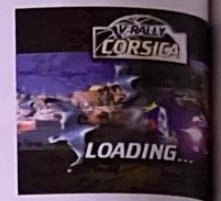
Editeur : Infogrames
Disponible en Juin 1997

Par Nourdine "Vatanen" Nini

Il se sera fait attendre ! V-Rally, ambitieuse production made in France, arrive enfin. A PlayStation Mag, on suivait la bête depuis longtemps et pour cause : V-Rally est une bombe à quatre roues ! Enfilez votre casque, ça va secouer sur la route. Si vous n'êtes pas un adepte des virages négociés au frein à main, passez votre chemin. Ici, il va falloir speeder sans plonger dans le ravin... Stressés au volant s'abstenir !

Soleil, neige, pluie, ou brouillard, tous les temps sont de la partie

Après en avoir parlé en long en large et en travers, Infogrames nous a enfin dévoilé son bolide ! L'attente ne fut donc pas vaine pour accueillir ce petit bijou de la simulation de course automobile, à la hauteur de nos espérances.



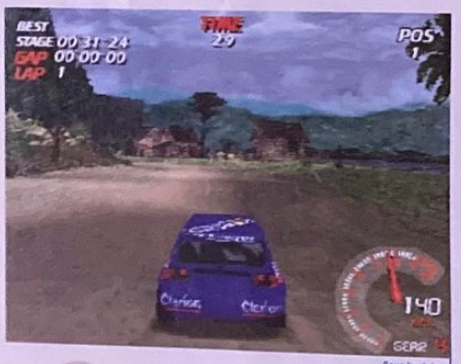
Soyons réaliste !

Prenez garde, vous qui venez de pénétrer dans l'antre de la simulation de rallye la plus réaliste qui ait vu le jour ! Vous risquez véritablement d'avoir votre compte... en nombre de tonneaux et de sorties de routes pour commencer ! V-Rally, c'est un peu comme un dragon : très difficile à apprivoiser. Hum... Quoique je n'ai jamais essayé d'apprivoiser un dragon, pour être franc...

Têtes brûlées, s'abstenir !

Première impression après avoir branché le paddle (le classique, le neGcon ou le volant !) : ça va vite, très vite ! Seconde impression, qui vient trois secondes après : les accidents sont ultra-réalistes ! Non, vraiment, là, ils ont assuré chez Infogrames, j'en ai mal au cou, tiens... Surtout en vue intérieure. La dynamique des accidents est réalisée de main de maître, c'est une évidence. Merci pour ces beaux reliefs, messieurs les designers ! Moralité : V-Rally n'est pas un jeu d'arcade, loin s'en faut. Certes, il exploite judicieusement les trois modes de jeu, Arcade (7 courses de 3 tronçons chacune), Championnat (42 courses seul ou à deux !) ou Time trial (contre le temps et votre "ghost"), mais quel que soit votre choix, la simulation est ici le maître mot. Inutile donc de démarrer en trombe, de prendre des virages à 200 Km/h, vous n'arriverez à rien. Ce qu'il faut en réalité, c'est bel et bien du doigté, de la finesse, de la délicatesse et du savoir-faire. Comme un vrai "rallyman". Sauf que là, vous avez un paddle entre les mains. Et, si parfois la piste ressemble à une patinoire, c'est que le choix du véhicule (11 en tout) ainsi que des pneumatiques, n'était peut-être pas judicieux. Ou alors, vous êtes très mauvais !

L'intelligence artificielle des autres pilotes a été superbement conçue. Regardez donc ce que cela peut donner !



Sous la pluie, l'adhérence est on ne peut plus précaire.

Une vue interne pour avoir des sensations garanties. Admirez la poussière qui se soulève !

Fiche technique — V-RALLY

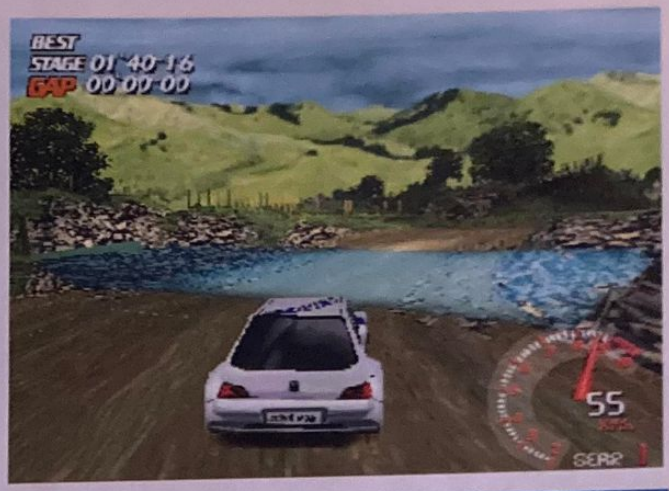
Genre	Rallye
Editeur	Infogrames
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	De 1 à 4 en link
Niveaux de difficulté	3
Continues	Memory Card
Memory Card	Ben oui, du coup !
Son en	Stéréo ou Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	J'en suis à peu près à 200 tonneaux !

Des réglages pris en compte

Les véhicules que l'on trouve dans V-Rally sont ceux qui disputent actuellement le Championnat du monde des rallyes 97. Enfin, presque tous. Comme elles viennent de constructeurs différents, les voitures n'ont évidemment pas la même conception mécanique. On aura ainsi des 4 roues motrices (Ford Escort WCR, Subaru Impreza 555), et des 2 roues motrices (306 Peugeot Maxi, Nissan Almera Kit-Car, etc.). Le comportement routier de base sera par conséquent assez différent. Mais en plus, vous pourrez apporter votre touche personnelle en triturant les suspensions, en réglant le sous-virage et le sur-virage, ou encore dans le choix des pneumatiques (gravier, bitume et bitume mouillé). Bref, en plus de piloter, vous devrez trouver le meilleur compromis routier possible. A noter l'existence, en mode 2 joueurs et en option, de la fonction "turbo", qui permet de revenir sur l'autre concurrent très facilement.

Gestion du temps et de la météo

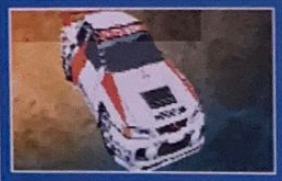
Chaque course (de 1 à 6 tours) se disputera, selon les pays, de jour ou de nuit, ou encore au lever du soleil ou au crépuscule. Beauté des paysages garantie ! De même, la météo variera - vous serez prévenus - avant chaque spéciale. Pluie, neige, brouillard ou beau temps, il faudra composer avec tout cela à la fois ! Lors du rallye de Suède, le passage sur la neige est tellement brutal que j'en suis littéralement resté scotché au départ, à faire des ronds ! Il conviendra donc, pour commencer, de ne pas sauter tout de suite dans le baquet de la voiture la plus performante (Subaru et autre Ford Escort), vous risqueriez d'avoir du mal à maîtriser leur puissance sans dommages ! Mieux vaut, en fait, commencer par les petits bolides, plus "souples", tels que la 106 Peugeot Maxi, idéale pour se faire les dents. Rassu-



8mm... un certain effet de brouillard très convaincant.

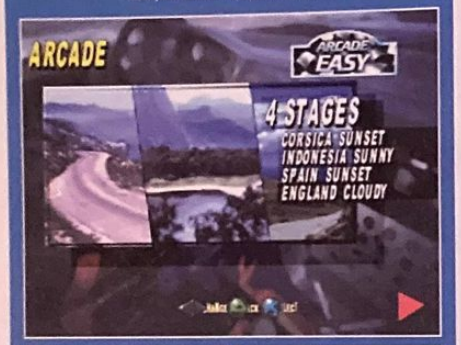
Le crépuscule à cette hauteur, c'est tout simplement féerique !

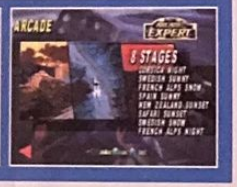
Voici quelques-uns des bolides prêts à l'emploi !

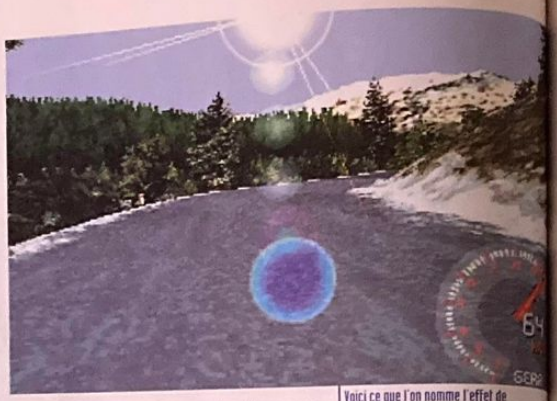


Le mode Arcade

Ici, il faut arriver en tête de chaque course (18 stages), et passer à chaque fois sous le "check-point" dans le temps qui vous est imparti.







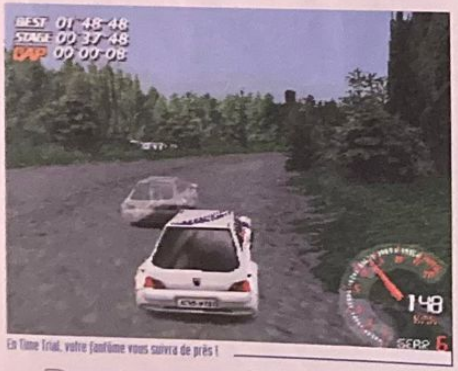
Voici ce que l'on nomme l'effet de "lens flares". Rutrement dit, le soleil dans la gue... !

rez-vous, durant votre hargneuse bataille avec vos concurrents (deux au maximum), votre voiture ne risque aucun dommage.

Techniquement hallucinant !

Tournant à 30 images par seconde, sans aucun ralentissement ni "clipping" trop important, V-Rally est un vrai régal pour les yeux et les oreilles. Les effets de lumière sont eux aussi très réussis, surtout la nuit ! C'est Hervé Panizzi (3e du dernier rallye de Corse), qui devrait assurer la voix du copilote en français. Enfin, il est à noter que le générateur de circuits promis puis annulé, puis encore promis, puis re-annulé (euh, faudrait savoir, là !) n'a finalement pas été intégré dans la version finale du jeu. Il faudra certainement attendre "V-Rally Deluxe", comme annoncé dans notre dernier numéro, pour avoir le privilège de faire des parcours débiles.

En plus de la voix du copilote, des flèches de couleur vous indiquent la direction et l'angle du virage suivant



En Time Trial, votre fantôme vous suivra de près !

Du beau et grand spectacle sur 4 roues!

Jusqu'à quatre joueurs en lice

Si vous avez eu la chance de visiter des régions telles que la Corse, l'Indonésie, l'Espagne, l'Angleterre, l'Afrique, la Nouvelle-Zélande ou bien la Suède, alors vous retrouverez certainement le charme de ces contrées à travers le jeu. Idéal pour se faire des frayeurs à plusieurs, V-Rally peut en effet se targuer d'être le seul jeu de course auto qui permette à quatre humains de se défouler via deux consoles "linkées". Et, cerise sur le gâteau, on peut même choisir son mode de séparation d'écran (horizontal ou vertical) ! Mis à part la grande difficulté du soft et donc son côté quelque peu "élitiste", il nous est impossible de ne pas nous extasier et par là-même, vous inciter vivement à vous procurer ce petit bijou !

V-RALLY

GRAPHISMES : Les paysages sont d'une grande beauté, quel que soit le pays traversé. — 8

MUSIQUE ET SON : Des bruitages moteur d'un grand réalisme. Des musiques très "hard" ! — 7

DURÉE DE VIE : Rien que le mode "easy" est "ultra-dur". Vous avez 6 mois devant vous? — 8

ORIGINALITÉ : V-Rally est le seul jeu de rallye "réaliste" sur PlayStation. — 7

JOUABILITÉ : La note s'explique par le temps qu'il faudra pour maîtriser ces puissants bolides ! — 6

PRÉSENTATION : Bien à vrai dire, sur la version testée, elle est inexistante... — 1

EN RÉSUMÉ

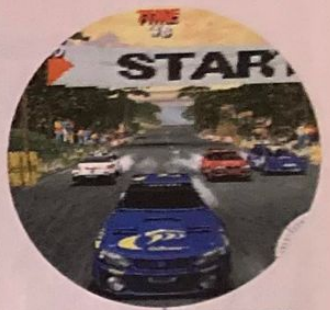
Inutile de s'extasier de nouveau sur le côté technique du jeu, qui est proprement hallucinant. Car c'est la pureté de la simulation qui attire ici l'attention. Un temps d'adaptation est grandement nécessaire, mais ensuite quel pied ! A ne surtout pas manquer ! — 8

Carambolages !

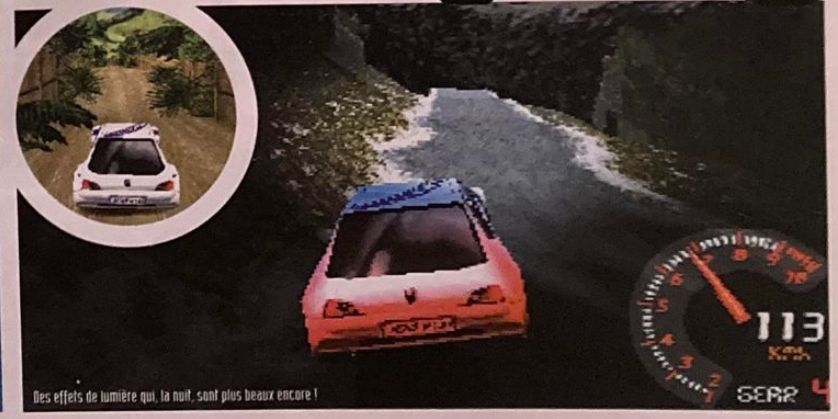
Voilà certainement ce que vous aurez le plus souvent sous vos yeux, des cartons, des tonneaux, des dérapages, bref des gamelles monumentales !

Dans V-Rallye, le mode 2 joueurs, c'est aux choix : vertical ou bien horizontal?

Un réalisme qui frise l'insolence !



Ça, c'est du départ canon ! Merci la vue arrière.



Des effets de lumière qui, la nuit, sont plus beaux encore !

Konami est réputé pour ses simulations sportives. A raison, et ISS Pro ne fera que confirmer, puisqu'il s'agit tout simplement du meilleur jeu de foot sur PlayStation. A nous les cartons, les tackles et les marquages à la culotte.

Ressortez les petits shorts moulants, les chaussures à crampons et les grandes chaussettes ridicules. Repassez vos vieux maillots, on va courir dans l'herbe et se rouler dans la boue : il est temps de jouer au foot. Et pas en mauvaise compagnie, pas du tout, laissez-moi vous le dire, avec Monsieur Konami lui-même, himself, qui a ramené ses programmeurs et ses graphistes les plus talentueux pour que le match soit réussi. En guise de match réussi, c'est une véritable pâtée, une taule, que viennent de mettre Konami et son équipe d'ISS Pro aux autres formations de football sur PlayStation. Un nouveau dieu du stade est né.

C'est le but. Là, pas de doute. Les joueurs sont tout jouasses et narguent méchamment leurs adversaires en courant dans tous les sens.

Editeur : Konami
Disponible en juin 97

Par Vladimir Sebansky

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Il pleut. Il tombe de l'eau. Il tombe de la pluie même. Il y a trois types de condition mêlés dans ISS Pro : ensoleillé, nuageux ou pluvieux.

Superbe plongeon du gardien de but. Admirez. Sa position, son maillot, sa tranche, je sais pas moi, mais admirez.

Fiche technique — ISS Pro

Genre	Simulation de football
Editeur	Konami
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	6-2, le père Raymond se prend une taule.

Une passe lumineuse qui transperce la défense. Le joueur n'a plus qu'à pousser le ballon au fond des filets.

Des animations étonnantes de réalisme

Pas de révolution dans ISS Pro, c'est un jeu de foot et toutes les idées qu'il déploie ont déjà été vues ailleurs. Mais pratiquement tout a été très réussi, en tout cas dans les aspects principaux. Ce qui nous laisse avec un jeu diablement réussi.

32 équipes nationales

Et pourtant, tout commence plutôt mollement, avec tout juste une page de titre, des menus tout simplets et pas d'intro qui essaie de nous bluffer. Remarquez, ça aura l'avantage de nous mener droit au but, tout de suite sur le terrain. International Superstar Soccer Pro ne jure que par les équipes nationales. Pas de clubs ici, pas de championnat de France, d'Angleterre ou d'Allemagne, mais 32 équipes qui portent les drapeaux de 32 pays et qui s'affrontent dans deux types de compétitions : un championnat ou un tournoi. Simple.

Juste avant d'envoyer son équipe au casse-pipes, il est possible d'effectuer quelques réglages tout de même, notamment de mettre la casquette d'entraîneur pour un instant et de décider de la composition de votre équipe, ainsi que des tactiques à adopter au cours de la rencontre à venir. 2-3-5 ou 5-3-2? Plutôt attaque ou défense? Attaques sur l'aile ou contre-attaques? Ceci concerne la stratégie globale de votre équipe, sur laquelle vous agissez un peu en donnant une direction, une couleur à suivre. Pour ce qui est des exploits personnels, rassurez-vous, vous ferez tout. Le jeu suivant le sacro-saint principe du "je-dirige-le-bipède-le-plus-près-du-ballon".

Une superbe réalisation 3D

Les animations d'abord, avec des mouvements de footeux étonnamment fluides et souples. Ça bouge bien, on y croit à fond, c'est étonnant. La Motion Capture (technique qui consiste à enregistrer les mouvements de personnages réels et de se servir de ces données pour animer des personnages en 3D) est ici de très grande qualité, ce qui est absolument flagrant sur les mouvements du gardien, par exemple. Le mot est lâché, qui dit Motion Capture, dit 3D. Et la 3D d'ISS Pro est plutôt réussie, que ce soit pour

Messieurs les développeurs de jeu

S'il vous plaît, quand vous démarrez le développement d'un jeu, ne mettez plus l'aspect sonore de côté. Que ce ne soit plus la dernière roue du carrosse, ce que l'on implémente au dernier moment, sans moyens et à la va-vite. Dans ISS Pro, commentaires, bruitages et surtout musiques sont vraiment ratées. Ça passe parce que le jeu est excellent, mais tout de même.

S'il vous plaît, arrêtez d'enregistrer des commentateurs. Arrêtez. C'est nul et insupportable à chaque fois.

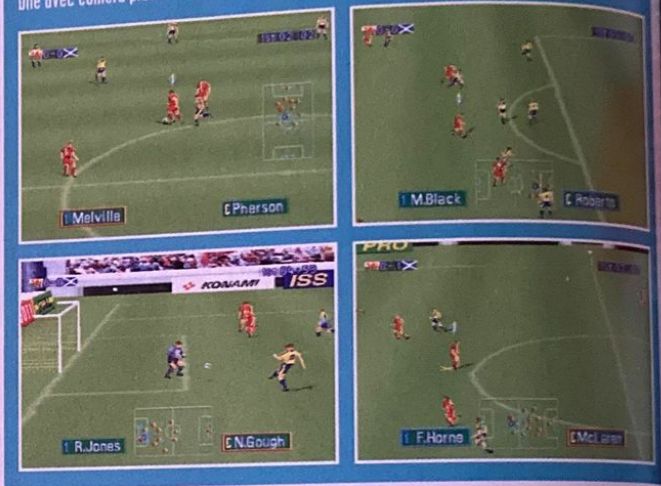
S'il vous plaît, engagez de vrais musiciens compositeurs, pas votre petit voisin du dessus qui arrive à faire trois boucles pitoyables avec ses pauvres synthés.

Ils sont vraiment rigolos, ces Jap'. Regardez les noms des joueurs de l'équipe de France. Ici, c'est Louis de Funes qui court sur le terrain. Il doit y avoir un Dupont pas loin, tiens.

les décors (les 4 stades qui sont disponibles dans le jeu et qu'on admire surtout lors de l'entrée des deux équipes) ou pour les joueurs et l'arbitre. Les joueurs, qui ne sont donc que des objets 3D, sont parfaitement texturés, et rarement maillots de foot n'ont été aussi proches de la vérité. Les visages des joueurs eux aussi sont très réussis. Les mouvements, quand ils arment leurs tirs, font des têtes plongeantes, des retournés ou tout simplement quand ils passent, sont étonnants de réalisme. Ça confine même au génie quand on voit ses coyotes feinter, tenter de tromper l'adversaire, se déhancher et faire des tours de passe-passe avec le ballon. Bref, ISS Pro est vraiment agréable à regarder, d'autant qu'il est possible d'adopter plusieurs vues différentes, de jouer avec 4 positions de caméras. Pendant les ralentis, on peut carrément tourner autour

Quatre angles de vue différents

Pour vous mettre sur la tronche dans ISS Pro, que ce soit tout seul contre la PlayStation ou contre votre crétin de voisin de palier, la vue adoptée pour représenter le terrain est très importante. Selon l'humeur ou la technique de jeu de chacun, telle ou telle vue sera plus adaptée. ISS Pro PlayStation en propose 4 différentes : une de loin plus tactique, une de près plus arcade, une intermédiaire et une avec caméra placée derrière les buts. Chacune a ses avantages, chacun aura sa préférée.



de l'action, zoomer en arrière, zoomer en avant… l'occasion d'admirer la beauté des joueurs d'un peu plus près. On en serait presque à sentir l'odeur de la sueur qui coule sous leurs aisselles, c'est dire si l'on est plongé au cœur du match.

Une extrême maniabilité

Mais surtout, International Superstar Soccer Pro est délicieux à contrôler. On prend le jeu en main extrêmement rapidement, pour ce qui est des bases,

Qu'ils sont beaux, les joueurs, bien sages, juste avant le coup d'envoi. Malheureusement, les hymnes nationaux des équipes ne sont pas joués. Remarquez, vue la qualité des musiques présentes dans ISS Pro, ce n'est peut-être pas plus mal.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

GRAPHISMES : Des animations très réussies, en particulier celles des goals. **8**

DURÉE DE VIE : On continuera à y jouer à deux pendant bien longtemps. **8**

JOUABILITÉ : Excellente, on assimile les mouvements très rapidement. **8**

MUSIQUE ET SON : Voix horripilantes, bruitages un peu nuls et musiques catastrophiques. **3**

ORIGINALITÉ : C'est un jeu de foot, rien de bien renversant, si ce n'est le maniement réussi. **4**

PRÉSENTATION : Que dalle, si ce n'est ce match qui oppose la PlayStation à elle-même. **2**

EN RÉSUMÉ

A coups de tackle, ISS Pro est monté au top des jeux de foot sur PlayStation. Konami nous a concocté un petit bijou, très réussi. Tout simplement la nouvelle référence en la matière. **9**

Buuuuuuuuuut !

C'est la Russie qui tire ce corner, en beauté.

Tout le monde est sur le qui-vive, la défense suit le ballon des yeux, tout va bien.

Mais le n° 10 surgit comme un fou, et se paye une superbe reprise de volley...

Et c'est le BUUUUUUUUUT !

et on ne cessera de progresser pour exécuter des actions de plus en plus belles. Preuve de la simplicité des commandes, mais aussi de leur puissance. Tout est bien évidemment réglable, si vous décidez que le bouton de tir, de passe courte ou de lob doit être ailleurs, libre à vous. Reconfigurez, reconfigurez.

Les matchs d'ISS Pro ressemblent plutôt beaucoup à la réalité. Les joueurs se déplacent et surtout se placent de façon cohérente, font preuve d'intelligence pour se démarquer et appeler le ballon. L'intelligence artificielle développée, même si le mot "intelligence" est encore un peu fort, est sûrement la plus réussie de tous les jeux de foot sur PlayStation.

Marquer un but est toujours une grande joie, ici c'est un véritable bonheur car on peut alors profiter de somptueux ralentis. A l'aide du pad, il est possible de revisualiser l'action image par image. A tout moment également, le joueur peut changer l'angle de vue, en tournant autour de l'action, et surtout élargir ou resserrer le plan pour mieux admirer un exploit personnel. Tout à fait génial, et particulièrement jouissif quand on souhaite narguer et énerver le pote à qui l'on vient de coller ce but superbe (et vraiment humiliant).

Un défaut : l'ambiance sonore

Seule véritable ombre au tableau, l'aspect sonore du jeu. Je ne m'étendrai pas trop sur les voix des commentateurs, et leurs commentaires eux-mêmes qui, une fois de plus, sont tout simplement atroces et sacrément énervants. Plus grave, la piètre qualité des bruitages divers du jeu, notamment les bruits de course des joueurs : on croirait qu'il ont des kilos de papier de verre sous les pieds, ce qui nous sert un ffffrrrt, frrrrtttt permanent assez crispant. Les bruits de foule sont passables, mais les musiques qui accompagnent le jeu en divers endroits, elles, sont catastrophiques. C'est pas primordial, tout ça, mais ça gâche un peu le plaisir, alors je vous le signale. Hormis cela, International Superstar Soccer Pro est une véritable réussite. Drôle, maniable à souhait, complet, tactique mais aussi bien orienté action, plutôt beau et très bien animé : un jeu essentiel.

Un nouveau dieu du stade est né !

Avant de foncer au cœur du match, vous effectuerez différents réglages tactiques, en décidant de la formation à déployer et de la stratégie globale à adopter.

A la fin du match, comme à la télé, les statistiques de la rencontre sont affichées : nombre de tirs pour chaque équipe, hors-jeu, fautes, corners, cartons jaunes...

En ces temps de folie polygonale, on ne peut que s'étonner de voir débarquer sur PlayStation un titre comme Swagman. Loin des esbroufes graphiques à la mode, les développeurs de Core ont, semble-t-il, voulu renouer avec l'âge d'or des 16 bits. Plutôt risqué, non?

Le jeu comprend de nombreux passages secrets, utilisez les bombes pour les découvrir.

SWAGMAN

Par Jean Santoni

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN JUIN 97

fiche technique

SWAGMAN	
Genre	Aventure/Réflexion
Editeur	Eidos
Distributeur	Eidos
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous retrouvez votre petite sœur !

Une nuit, deux miochards made in US, lassés de devoir subir la lobotomie télévisuelle américaine, ont soudainement une envie irrésistible d'un bouillon de culture. Zack et Hannah décident donc de jeter leurs petits yeux espiègles dans un recueil de poèmes qui raconte comment Swagman, une mystérieuse crapule pestilentielle et impalpable, inonde durant notre sommeil nos petits neurones spongieux et fatigués d'incessants et angoissants cauchemars ! Une espèce de rédacteur en chef, en quelque sorte ! Malheureusement, tout aussi inconscients que Fargus et Nikki (les héros de Pandemonium), nos deux "héros" invoquent accidentellement ce croque-mitaine notoire qui, sans crier gare, capture les fées des rêves et referme ses griffes sur la nuit, en plongeant toute la population endormie dans un sommeil sans issue ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire…

La lampe torche permet de dégager certains passages.

Un jeu qui cache bien son… jeu !

Très proche de Zombies Ate my Neighbours (de Konami), Swagman tranche radicalement avec les productions actuelles et le diktat polygonal. Le jeu opte pour une vue isométrique unique qui, ô miracle, n'assassine pas la jouabilité, même si elle s'avère un peu crispante pour certains sauts délicats. Tout l'environnement graphique est en 2D et donne un ton 16 bits inévitable. Mais Swagman ne manque pas pour autant de personnalité : son univers et ses personnages "cartoonesques", très inspirés des œuvres cinématographiques du délirant Tim Burton, lui confèrent une atmosphère surréaliste inattaquable. Certes, c'est parfois un peu sombre, pas toujours très beau, mais chaque niveau est différent. Quand on sait que le jeu en compte une bonne cinquantaine et que l'on connaît les contraintes de programmation liées à la vue isométrique, on comprend pourquoi le développement a duré deux longues années ! Si les couleurs et la variété sont au rendez-vous, seuls quelques effets spéciaux discrets viendront vous rappeler que vous jouez sur 32 bits. Vous l'aurez compris, l'intérêt de Swagman ne réside pas dans son plumage, mais dans son concept. Ne vous fiez surtout pas au classicisme indécent de la première demi-heure de jeu, la vérité est ailleurs !

GRAPHISMES : Un style graphique "Tim Burtonien". Beaucoup de variété, mais un côté enfantin un peu gênant. **5**

DURÉE DE VIE : Une bonne cinquantaine de niveaux variés pour un challenge relevé. **7**

JOUABILITÉ : La vue isométrique est parfois bluffante lors des sauts, sinon tout roule. **8**

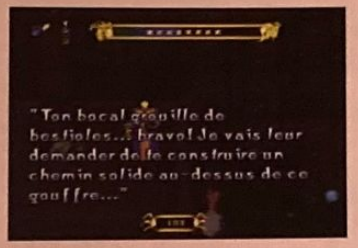
MUSIQUE ET SON : L'équipe son de Tomb Raider a créé une ambiance somptueusement angoissante. **8**

ORIGINALITÉ : Le concept de la coopération n'est pas nouveau, les Lost Vikings en ont eu l'idée avant ! **6**

PRÉSENTATION : Rien qui transcende les nôtres. **4**

EN RÉSUMÉ
Swagman est long, difficile et bénéficie d'une profondeur de jeu appréciable. Cependant, ses graphismes enfantins et son aspect 16 bits peu spectaculaire risquent de lui faire rater sa cible. Un pari difficile pour Eidos. **6**

Ramassez un maximum de scarabées, ils vous seront utiles pour délivrer les fées des songes !

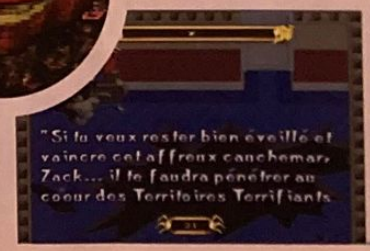


Point de salut sans intelligence !

Swagman prend toute son ampleur ludique à partir du moment où vous retrouvez votre sœur. La jouabilité est alors calquée sur Lost Vikings : il va s'agir de combiner les aptitudes respectives de Zack et Hannah, et de les adapter aux contraintes labyrinthiques imposées par les niveaux. Une étroite collaboration entre les deux personnages est donc nécessaire, qui doit s'effectuer dans un ordre précis. Si l'agencement des premiers niveaux ne pose aucun problème, les niveaux avancés deviennent très vite de gigantesques puzzles. Bref, il y a de quoi vous casser positivement la tête un long moment ! Au final, Swagman est un jeu attachant, qui sollicitera longtemps aussi bien vos réflexes que votre intelligence. Dommage qu'il pâtisse d'une réalisation 16 bits quelque peu anachronique.

En passant de l'autre côté du miroir, vos deux héros se métamorphosent en monstres hideux et acquièrent des pouvoirs spéciaux.

Vous allez commencer l'aventure seul. Votre première tâche consiste à délivrer votre petite sœur.



Un savant dosage de plate-forme et de réflexion

Vous savez aidé par le représentant des scarabées, petites bestioles que vous affectionnez.

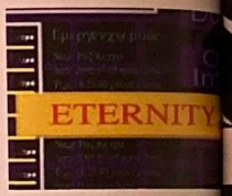
Il y a un an, Overblood sortait au Japon. A l'époque, c'était une petite révolution. Aujourd'hui, cette aventure nous arrive enfin, mais les temps ont changé : depuis, un certain Resident Evil a hissé très haut la barre.

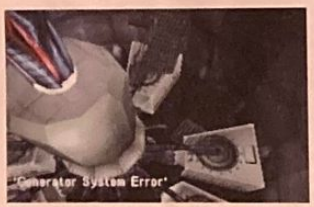
Editeur : Electronic Arts
Disponible en Juin 97

OVERBLOOD

Par Raymond Lebœuf

J'me réveille, pas bien frais, dans une salle de cryogénie. Je suis amnésique, évidemment. Ça sent le déjà vu... Je vous fiche mon billet que je vais devoir affronter mille dangers terrifiants dans un univers hostile. Et ça se confirme : premier péril, il fait froid. Il faut immédiatement que je trouve le chauffage, sinon je vais crever. Le chauffage, je le trouve fastoche, mais l'aventure ajoute que je vais crever quand même si je ne trouve pas de quoi me couvrir. C'est un peu abuser parce que je suis déjà habillé de la tête aux pieds et qu'en plus j'ai allumé le chauffage. Qu'importe, je fouille partout et trouve enfin un petit gilet. L'aventure est contente, elle dit que maintenant je ne vais pas mourir de froid grâce à mon petit gilet. Faut voir la tronche du gilet, orange, minus comme un slip. J'ai une dégaine de travelo,




"Generator System Error"

Lui, c'est Pipo, mon copain le robot. Pipo, moi, et mon gilet de travelo, on fait un chouette trio.

fiche technique — Overblood

Genre	Aventure
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Continues	-
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	J'ai trouvé un gilet.

OVERBLOOD

GRAPHISMES : Les décors en 3D sont réussis, mais les animations des personnages sont dérisoires. — 6

DURÉE DE VIE : C'est assez vite torché (une vingtaine d'heures). — 4

JOUABILITÉ : Le maniement est très simple. Normal : les actions sont limitées au minimum. — 7

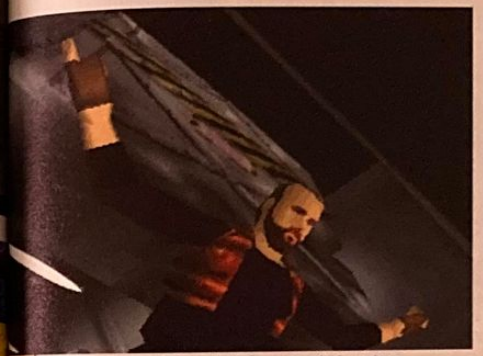
MUSIQUE ET SON : Overblood est une aventure dont on ne coupe pas la musique. — 9

ORIGINALITÉ : Quelques idées, mais rien de révolutionnaire. Beaucoup de clichés aussi. — 5

PRÉSENTATION : Rien à redire. C'est joli. — 8

EN RÉSUMÉ

Ce n'est ni un hit, ni une catastrophe. Overblood est une aventure moyenne, très à la traîne par rapport à Resident Evil. Les incohérences du scénario peuvent agacer, mais elles sont rattrapées par quelques bonnes séquences. On accroche, et c'est l'essentiel. — 5


Un des passages sympa : le héros est coincé sous une porte et vous devez le sauver en jouant le robot. On en oublierait presque qu'il s'appelle Pipo.

Une ambiance prenante grâce à la bande-son

mais ma vie est temporairement sauvée : j'ai échappé au terrifiant péril du nez qui coule.

Reste à sortir de ce cauchemar

Je me balade. Je suis dans un vaisseau spatial. L'équipage a été décimé par une épidémie bizarre qui transforme les gars en méchants monstres verts... Beuha, enfin un truc terrifiant. Après le coup du gilet, je commençait à flipper d'avoir à affronter un ongle incarné ou des aphtes. Et puis je tombe sur Pipo, un robot à la R2D2 qui s'exprime avec des bips. J'explore, je trouve des objets, et ma foi, je rentre enfin dans l'aventure. Les déplacements du personnage sont assez laids, mal animés, mais les décors en 3D sont jolis. On peut choisir entre jouer le robot ou le personnage du départ, et bon nombre d'énigmes sont basées là-dessus. Le scénario est très linéaire. Il faut trouver tel objet, tel mot de passe qui ouvre telle porte derrière laquelle on trouve de nouveaux objets. L'ambiance marche bien, en particulier grâce à une bande-son planante et vraiment pas dégueu. Mais regardons la vérité en face : Overblood est une aventure "vieux jeu", un Resident Evil du pauvre, le gore et l'action en moins. Le scénario présente trop d'incohérences irritantes. En plus, c'est assez fastoche. Tout n'est pas à jeter, bien sûr, et quelques scènes de suspense valent même le coup, mais l'ensemble est dépassé. Pourtant, on accroche, on veut en savoir plus et progresser dans ce jeu. La curiosité, que voulez-vous...

Ces petits détails qui rendent un jeu crispant

Impossible d'escalader ce muret pourtant fort bas. Rien à faire, le perso sautille devant comme un débile.

Juste après le ridicule épisode du petit muret, je repère une trappe à quatre mètres de haut. J'appuie sur le bouton de saut sans trop y croire. Mais, ni problème : ce coup-ci, le perso s'envole.

Je passe devant une cage avec un drap dessus. Le perso s'exclame : "J'aimerais bien savoir ce qu'il y a sous ce drap." Et moi donc, que je me dis. J'essaye toutes les possibilités pour virer cette cochonnerie de drap, mais ça n'est pas prévu dans le scénario. Rien n'est plus énervant.

Certains décors sont vraiment réussis. C'est de la 3D calculée en temps réel : du bon boulot.

Dans l'espace, nul ne vous entend crier. Alors pourquoi n'y envoie-t-on pas notre rédac' chef? En cette période de Starwarite aiguë, Rage Software a le bon goût de sortir un shoot spatial en 3D. Et de la rage, il va nous en falloir pour venir à bout des moins gentils que nous. Là où Darklight passe, pas un pixel ne repousse et les pouces trépassent.

Dans Darklight, vous prendrez donc le contrôle d'un pilote d'élite de l'US Navy enlevé par des aliens, les Reptons, pour les aider dans leur lutte contre d'autres aliens, probablement encore plus laids, les Ovons. Comme notre Cantona national, vous allez vous aussi jouer chez les aliens (sauf que là, vous échappez à la bouffe anglaise).

Le jeu se présente comme un Wing Commander amputé de ses séquences vidéo. En fait, il n'y a pas de séquences cinématiques pour lier la trentaine de missions entre elles, car il n'y a pas de vrai scénario non plus. Campagne linéaire, donc, où il est imposé de recommencer un niveau jusqu'à la réussite avant de passer à la suite. Les missions, d'un classicisme prudent, s'enchaînent progressivement et permettent de s'ac-

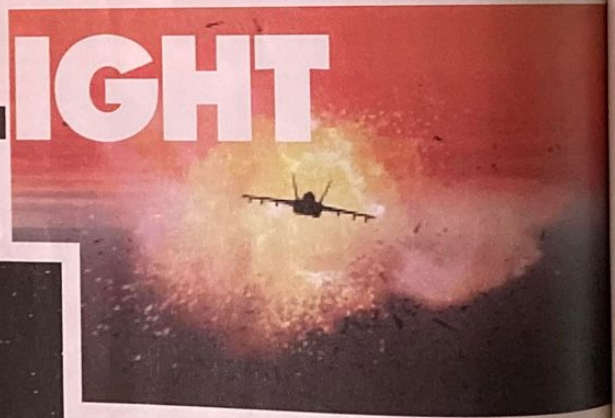
Le vaisseau-mère.
Ou père, j'arrive pas à voir.

Un peu de manutention avant les choses sérieuses.

DARKLIGHT

Par Johnny Piano

EDITEUR : RAGE SOFTWARE
DISPONIBLE EN JUIN 97



Localisez et utilisez la porte hyperspatiale.

Un cockpit sobre, mais des extérieurs superbes.

fiche technique

Darklight	
Genre	Shoot spatial en 3D
Editeur	Rage Software
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Continues	Mots de passe
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une	Une crampe au pouce droit.
demi-heure de jeu	

DARKLIGHT

GRAPHISMES : Les vaisseaux sont trop beaux. 8

DURÉE DE VIE : Correcte avec 30 niveaux. 7

JOUABILITÉ : Contrôle simples, mais difficulté conséquente. 7

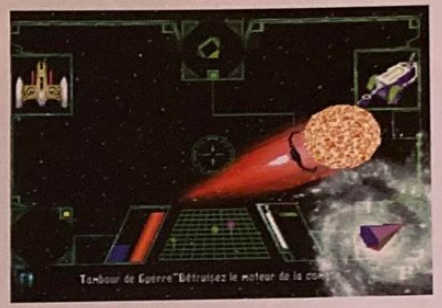
MUSIQUE ET SON : Bruitages comme au cinéma, mais pas de musique. 7

ORIGINALITÉ : Dark quoi? Darkvador? 1

PRÉSENTATION : Spartiate. Manque de scènes cinématiques. 3

EN RÉSUMÉ

Un bon shoot sans histoires, qui sort du lot grâce à une réalisation efficace et des graphismes flashy. On en déplorera les limitations dues au genre : absence de scénario et bourrinage incessant. Mais est-ce vraiment gênant, hmm? Chaaarge !!! 6



Tambour de Guerre "Détruisez le moteur de la con

coutumer aux systèmes d'armement et de navigation aliens. Les commandes sont basiques et le contrôle des vaisseaux (tourelles, bombardiers, chasseurs, torpilleurs, etc.) aisé, mis à part un peu d'inertie dans les mouvements pour corser la chose. Pas de surprises avec l'armement non plus, qui propose la panoplie habituelle des missiles à tête chercheuse, bombes "souveraines" hyper-puissantes et autres rayons tracteurs. Classique donc, mais de bonne facture.

Wing admiral

Darklight se démarque finalement de la concurrence grâce aux graphismes des vaisseaux, réellement somptueux. Super texturés, finement détaillés et admirablement éclairés, on dirait du Christopher Foss ! Les explosions sont également réussies. Comme les sons sont aussi à la hauteur, l'ambiance est finalement bien au rendez-vous : il faut avoir rasé un astéroïde dans un frôlement lugubre pour savourer pleinement ce jeu. L'impression de masse des gros objets est parfaitement rendue. Par contre, les ennemis ont tendance à arriver de face et on a beaucoup de mal à se mettre en position de poursuite. Les lasers crépitent, les destructions des vaisseaux ennemis sont ponctuées d'explosions sourdes, tandis que l'ordinateur de bord crache ses instructions d'une voix caverneuse. Attention aux collisions, car le soft ne fait pas de cadeaux ! A noter que la fluidité du jeu n'est jamais mise en défaut malgré cette débauche d'effets visuels.

Wing dose

Les missions tiennent la route grâce à une difficulté bien calculée et une bonne jouabilité. Au final, malgré un scénario aussi passionnant qu'un moulage du buste de Jane Birkin, Darklight atteint parfaitement son but : nous offrir notre dose d'action spatiale. Toutefois, attention à la sortie dans les mois à venir de Colony Wars chez Psygnosis, un jeu au principe identique, mais techniquement nettement supérieur. Si le genre vous tente vraiment, l'attente est peut-être la plus sage des attitudes à adopter.

Humain, vous disposez d'environ 30 niveaux pour rectifier 4 168 513 005 578 Ovons... Exécution !

Sorti des cerveaux de Bullfrog et adapté des PC, Syndicate Wars est un jeu que l'on guettait avec grande impatience. Ambiance cyberpunk, mégacorporations, intrigues technologiques et armes révolutionnaires, SW est malheureusement nanti d'un grave défaut : il est bien trop difficile.

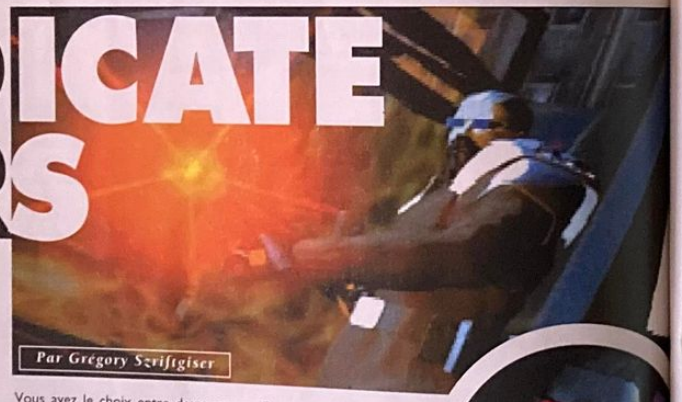
Plutôt bien accueilli sur PC, Syndicate Wars a été repensé pour la PlayStation. Devenu moins stratégique, SW n'en garde pas moins la richesse d'un univers décrit dans les œuvres de Gibson : un futur proche dit "cyberpunk", où on attache plus d'importance à l'information qu'à la vie des citoyens, et où les mégacorporations toutes-puissantes utilisent des agents (entièrement refaçonnés et conditionnés) pour exécuter le sale boulot.

Un monde de rêve

C'est dans cet univers, que l'on peut qualifier sans exagérer de pourri, que vous obtenez le contrôle d'une équipe de 4 agents spéciaux, fraîchement recrutés grâce à un lavage de cerveau vite expédié.

Les véhicules permettent de franchir les portes des corpos ennemies...

SYNDICATE WARS



Par Grégory Szriftgiser

Editeur : Bullfrog
Disponible en Juin 97

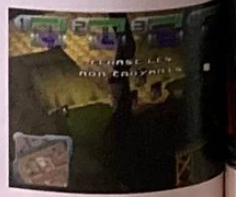
fiche technique — Syndicate Wars

Genre	Stratégie/Action
Editeur	Bullfrog
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	-
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo/Mono
Après une demi-heure de jeu	Quoi??? 150 mecs avec des lasers? Et moi, j'fais quoi?

Vous avez le choix entre deux camps : Eurocorp, mégacorporation paramilitaire, ou l'Eglise de l'ère nouvelle, secte très puissante qui prépare une révolution finement intitulée "cataclysme final". Vous êtes l'exécutant, celui qui se chargera de toutes les basses besognes... mais votre corporation, ou l'église, sera là pour vous aider, et vous bénéficierez des dernières avancées technologiques pour équiper vos agents. Armement, bien sûr, mais aussi implants cybernétiques, drogues de combat, et diverses autres friandises, telles que le persuatron, sorte de "flingue-hypnotiseur", seront de la partie.

Un côté gestion...

De mission en mission, votre département "Recherche et Développement" mettra à votre disposition des armes plus efficaces, des gadgets très utiles comme les medikits pour les soins, les gaz neurotoxiques, les barbelés explosifs ou même des drones chargés de tirer sur tout ennemi s'en approchant, ainsi que des implants de plus en plus puissants. Pour avoir les moyens de faire de vos agents de vrais cyborgs de combat, rien ne vaut l'interception d'un fourgon de transfert de fonds ou l'attaque d'une banque...



SYNDICATE WARS

GRAPHISMES : Des couleurs sombres, grisâtres, traduisant à merveille l'ambiance cyberpunk. 8

DURÉE DE VIE : Si vous n'êtes pas une brute de persévérance, c'est vraiment trop dur. 5

JOUABILITÉ : Seules les 3 premières missions sont réalisables. Dommage. L'interface est excellente. 5

MUSIQUE ET SON : La même musique de mission en mission, dommage. Sinon, bruitages sympa. 6

ORIGINALITÉ : Un monde cyberpunk crédible, beaucoup d'armes et d'équipements bien trouvés. 7

PRÉSENTATION : Une intro pleine de pêche, et des menus clairs agrémentés d'effets graphiques. 9

EN RÉSUMÉ

Syndicate Wars aurait pu être un soft tellement fantastique... Techniquement irréprochable, avec des rotations fluides, des effets de lumière sympa, il était en plus bourré de contenu vu son univers et les possibilités offertes au joueur. Il est malheureusement bien trop difficile... C'est vraiment dommage. 5

Tirez dans le tas, Dieu reconnaîtra les siens !

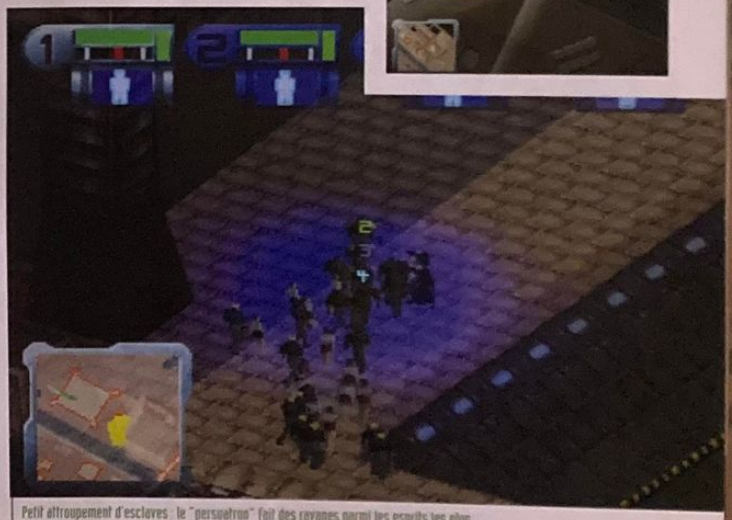
L'arsenal s'agrandit, pour notre plus grand plaisir !

...et un côté baston !

Toutes les missions se déroulent en milieu urbain, avec flics, piétons, agents adverses, véhicules, bâtiments, etc. Les interactions avec cet environnement sont très complètes. Vous pourrez à loisir conduire des véhicules, entrer dans les bâtiments, massacrer civils et policiers, ou même les "persuader" pour qu'ils vous suivent comme des petits chiens. L'ensemble est réalisé en 3D, et le moteur, très performant, vous permet de faire pivoter le décor dans n'importe quel sens pour bénéficier de la meilleure vue possible de l'action, à chaque instant. Vous aurez le choix entre agir en groupes de 2, 3 ou 4 agents ou les diriger séparément. Vous pourrez ramasser les armes des macchabées (pas de petit profit), et même autodétruire vos agents dans une explosion cataclysmique qui peut régler certains problèmes !

Mais, avec un grand "M"

Syndicate Wars dispose réellement de tous les atouts pour être un hit en puissance : réalisation époustouflante de fluidité et rendu cyberpunk impeccable, missions variées (de la simple éradication à l'escorte de scientifiques, la capture de dignitaires ennemis, etc.) et une grande richesse dans les armes et équipements disponibles. On peut même jouer jusqu'à quatre simultanément, chacun dans la peau d'un agent ! Fantastique, certes, mais un défaut de taille le rend suffisamment énervant pour éclipser tous ces avantages : la difficulté. C'est simple, passé les 3 premières missions, on se retrouve face à une telle force de frappe que l'on a beau être content d'utiliser des lasers à impulsion, le blindé lourd bardé de missiles qui est en face se fait un plaisir de vous sculpter un nouveau sourire. Bref, on s'exaspère, on peste en criant à l'injustice, coté mégacorp comme coté église. Au moins, ça lui fait une bonne durée de vie, mais quel dommage, tout de même !



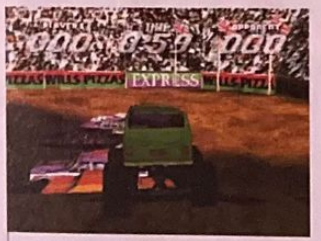
Petit attroupement d'esclaves : le "persuatron" fait des ravages parmi les esprits les plus réticents à notre politique corporatiste !

Loin des sentiers battus, Monster Trucks va vous faire participer à un championnat mécanique en hors-piste total. Ici, les commissaires de courses sont remplacés par les gnous locaux, et les vibreurs par des genêts en fleurs. Mais qui dit Big-Foot ne dit pas forcément grosse pointure, malheureusement.

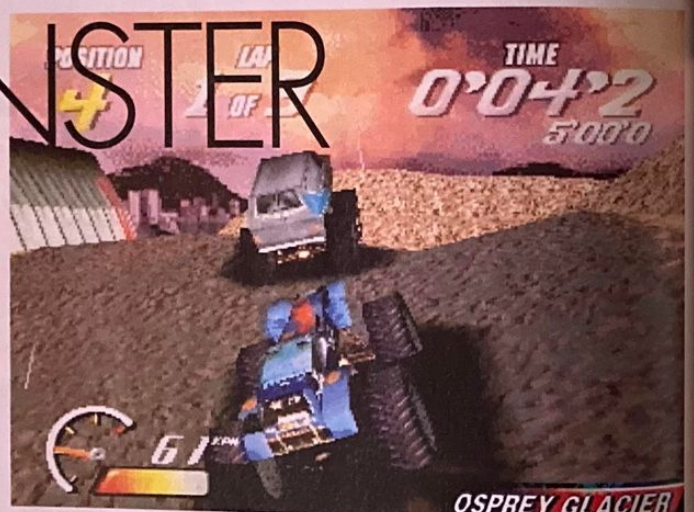
Par Nicolas Moulin

MONSTER TRUCKS

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE

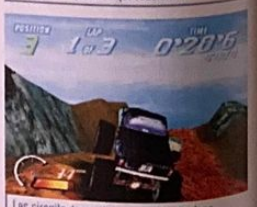


Les séances de "car crushing" sont vraiment insipides



Chaque touchatte vous scotche sur place... Très énervant.

Un léger aperçu de ce qui vous attend



Les circuits donnent de quoi rebondir dans tous les sens.

Fiche technique — Monster Trucks

Genre	Course de Big-Foot
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Fin du Fun?

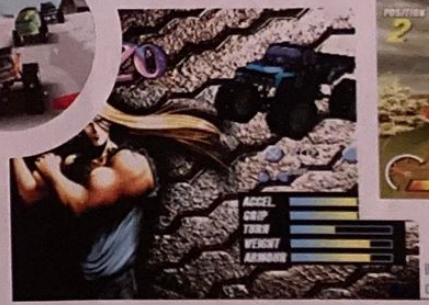
Les Big-Foot, vous connaissez sûrement. Les américains en sont complètement dingues, et ils se massent par milliers dans les stades pour voir ces pick-up aux pneus démesurés écraser des épaves à tout va. Incroyable hasard, c'est justement ce que vous propose de faire Monster Trucks, entre autres choses bien sûr... Car en plus de ces séances d'euthanasie "motoresques", vous devrez participer à des courses se déroulant dans des décors aussi contrastés que le désert, la montagne, ou bien encore la campagne luxuriante. Perdu en pleine

nature, seule une boussole et des points de passage obligés vous indiqueront le tracé à suivre pour boucler les cinq tours exigés en moyenne pour chaque course. Ceci étant, vous serez totalement libre d'évoluer où bon vous semblera entre ces points, sans qu'aucune limitation ne vous soit imposée par un banal bord de piste. De la liberté par paquets de dix, ni plus ni moins. Après avoir choisi le véhicule correspondant le mieux à vos préférences techniques et artistiques parmi les neuf proposés (chacun possède des caractéristiques d'accélération, de freinage ou encore de tenue de route différentes), vous voici enfin sur la ligne de départ.

Gros pieds, mais petite pointure

Premiers moments de courses et premiers ressentiments. Graphiquement parlant, on ne peut pas dire que Monster Trucks soit particulièrement impressionnant. Bien que les voitures soient correctement modélisées, on reste loin de l'émerveillement. Techniquement, le résultat est également assez moyen. En effet, malgré une animation relativement fluide, un clipping important ne fera s'afficher le décor que tardivement.

Suivez la flèche pour trouver votre chemin



Il existe neuf véhicules différents avec des caractéristiques techniques spécifiques

GRAPHISMES : Assez moyens, bien que les voitures soient correctement modélisées. **6**

DURÉE DE VIE : On en a marre au bout de cinq minutes. **2**

JOUABILITÉ : Vous passez votre temps à rebondir et à chercher votre chemin. **5**

MUSIQUE ET SON : Un bruit de moteur particulièrement nul. **3**

ORIGINALITÉ : Il faut reconnaître que le hors-piste ne court pas les rues. **7**

PRÉSENTATION : Plus sobre, cela ne doit pas vraiment exister. **4**

EN RÉSUMÉ

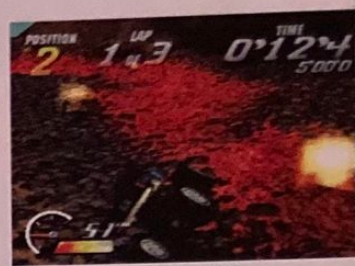
Monster Trucks est décevant à plus d'un titre. Affublé d'un graphisme moyen et d'une jouabilité poussive, c'est surtout le manque d'intérêt qui détournera ce jeu des indispensables de votre logithèque. Cependant, les amateurs de "free ride" aimeront le côté liberté. **5**

Le jeu des suspensions est bien apparent.

Un défaut moins grave qu'il n'y paraît puisque de toute façon ce dernier est placé sous le signe du dépouillement. Excepté lors de quelques excursions à travers des refuges de montagne ou bien un village fantôme, votre regard ne croisera pas grand-chose tout au long de vos parties. Quant au tracé proprement dit, il se révèle extrêmement vallonné. Amusant au début, mais vite lassant.

Des bosses et des creux land

En fait, vous passerez votre temps à grimper et à descendre des côtes à forte inclinaison, tout en rebondissant dans tous les sens. Il devient alors vite pénible de trouver son chemin à travers la nature, ce qui ne manque pas de nuire à l'intérêt du jeu. Ce tragique aspect des choses est renforcé par une collision entre les véhicules particulièrement mal pensée : la moindre touchette avec un concurrent va vous scotcher sur place, et vous aurez l'impression de mettre des heures avant de repartir. Refrénez vos envies de stock-car, ce serait mauvais pour vos nerfs. Enfin, ce ne sont pas les quelques épreuves intermédiaires vous faisant écraser des voitures dans une arène qui vous sortiront de votre torpeur. La seule chose à faire sera effectivement d'aller et venir le plus vite possible sur ces pauvres résidus usés par la société de consommation, et ce afin de marquer un maximum de points contre l'ordinateur. Même le mode multijoueur fait triste mine, puisqu'il ne vous propose que de jouer "chacun votre tour" et non pas simultanément... Un jeu bien moyen au final.



Rouler dans la lave ne vous posera pas trop de problèmes

Un jeu de course d'un genre radicalement nouveau

Formula One An II !

Plébiscitée de toutes parts comme étant l'une des valeurs sûres de la PlayStation, Formula One ne pouvait éternellement rester sans suite. Psygnosis n'a pas manqué le coche : Formula One 2 est un cocktail explosif ! Nouveau moteur 3D, nouveaux effets visuels, saison 97 et jeu à deux sur écran "splitté", on ne nous épargne rien et heureusement ! Comme si cela ne suffisait pas, G-Police, simulateur d'hélico urbain arrive dans la foulée. Faites comme vous voulez, mais accrochez-vous : ça va secouer !

Par Nouredine Nini

Formula One'97

BON SANG NE SAURAIT MENTIR...

EDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 97

Comme si vous y étiez, un carambolage en direct !

Et voilà, il y a plus rien ! Ni roue, ni aileron, plus rien ! Comme ça, Formula One vous pouvez montrer chez vous. Génial.

La saison de F1 cuvée 1997 a démarré sur les chapeaux de roues ! Apportant avec elle son lot de confirmations : Schumacher est bien le meilleur pilote du monde et Jean Alesi a décidément de beaux cheveux. Chez Psygnosis non plus, on n'a pas chômé. Formula One'97 est vraiment le digne fils de son père. Pourquoi? Ben, lisez la suite !

Du point de vue réalisme, on croyait avoir atteint des sommets dans Formula One, premier du nom. Eh bien, une fois encore, nous nous trompâmes lamentablement ! Il est vrai que, comme de coutume chez Psygnosis, les mises à jour des produits sont rarement des déceptions. WipEout 2097 et Destruction Derby 2 en sont de belles illustrations. Alors qu'en est-il exactement de la version 97 de Formula One, que nous eûmes l'immense privilège de découvrir en avant-première? En fait, les différences entre les deux versions sautent tellement aux yeux qu'il est impossible de les manquer. La vitesse d'animation, réglée cette fois pour provoquer des sensations intenses quelle que soit la vue choisie, est certainement ce qui marque le plus. On comptabilise d'ailleurs huit modes de vue différents, cockpit avec volant compris !

Ouais, on peut voler !

On savait les pilotes de F1 très doués (du moins certains d'entre eux), eh bien grâce à Formula One'97, ils voleront ! Du moins, c'est l'impression (quelque peu exagérée, il est vrai) laissée par les vols planés de ces messieurs, décidément pas faits comme nous ! Carambolages, collisions, scratches, tout ce que la F1 moderne procure comme sensations très fortes, vous le découvrirez en "vrai" dans cette version ! En mode Grand Prix, il est très fréquent, en effet, de voir sa roue arrachée après une touchette à 250 à l'heure.

La cabriole, c'est nouveau ! Et c'est Alesi qui régale, une fois de plus.

Un jeu disponible dès septembre

Des décors qui, eux aussi, ont pris un sacré coup de jeune !

Un mode deux joueurs qui vous laissera également le choix de la coupe horizontale.

EAU ET POUSSIERE. Les effets de gerbe d'eau et de brouillard sont beaucoup plus accentués dans cette seconde version. Pareil pour la poussière qui se soulève à chaque escapade dans l'herbe.

Comme si cela ne suffisait pas, chaque fois que la machine le décidera, vous verrez littéralement exploser votre moteur (ou celui de l'un de vos collègues), pour laisser place à de superbes gerbes de flammes ! La saison prise en compte est évidemment celle de 1997, avec son cortège de nouvelles Jordan-Peugeot, McLaren-Mercedes et autres Prost-Mugen/Honda. Idem pour les pilotes, tous réactualisés.

Deux pilotes Benetton qui se disent bonjour, ça peut coûter très cher.

F1'97 : ce qui a changé par rapport à F1'96

- Mode 2 joueurs en splitté (vertical ou horizontal).
- Des collisions spectaculaires avec arrachage de roues !
- Explosion du moteur avec flammes !
- Nouveau moteur 3D.
- Nouvel habillage des menus (jolies photos de F1).
- Règlement de la course de F1 encore plus strict (système des drapeaux).
- Intelligence artificielle améliorée.
- 4 niveaux de difficulté (dont un mode Ninja !).
- Météo changeante.
- Arrêt aux stands en 3D !
- 70 pages de commentaires.
- Nouveaux commentateurs (Laffite ou Tambay?).
- Ecuries et pilotes de la saison 97.

Des options inédites !

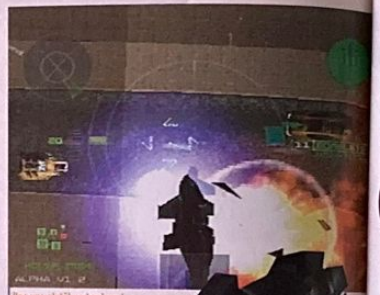
Outre les effets techniques ajoutés (poussière et gerbes d'eau cent fois mieux rendues), F1'97 possède de nombreux petits "plus" fort intéressants. La météo, tout d'abord, sera susceptible d'évoluer au fil de la course, de sorte que ce sera au joueur de choisir les pneus adéquats aussi bien avant, que pendant le Grand Prix. Faire un tour dans des stands entièrement rénovés et en 3D, avec Motion Capture des mécaniciens à l'appui, ça c'est le pied ! Vous en aviez assez d'entendre les mêmes commentaires qui tombaient souvent comme des cheveux gras sur la soupe? Pas de problème ! Avec 70 pages de texte contre 10 seulement à la première mouture, le speaker (pas encore désigné, même si on pense fortement à Jacques Laffite ou à Patrick Tambay) aura enfin un discours cohérent. Enfin, last but not least, le mode link permettra cette fois de jouer à deux aussi bien sur un seul écran (séparation horizontale ou verticale) qu'avec deux consoles.

Le jeu étant prévu pour la fin septembre 1997, nous donnerons plus de détails sur Formula One'97, dans le numéro 11 de PlayStation Magazine. A bon pilote...

G-Police

UN SEPTIEME CIEL A FEU ET ACIER !

EDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : 26 OCTOBRE 97



Une vue plutôt en hauteur !

Ainsi ... et si on essayait ces missiles?!

Attention les yeux, ça flashe !

Un peu de sur-place, histoire d'admirer le paysage.

Une ambiance véritablement digne d'un grand film de science-fiction

Attendu depuis déjà plus d'un an (jetez donc un œil du côté de PlayStation Mag numéro 1), G-Police s'est fait discret ces derniers mois. C'est à une période un peu creuse, toutes proportions gardées, que le simulateur d'hélico qui se veut le plus futuriste de la PlayStation a décidé de montrer le bout de ses pâles ! Attention, ça décoiffe !

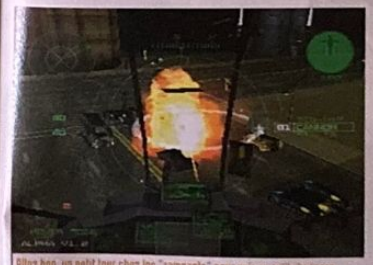
Un G-Squad 2 be 3 !

Jeu d'arcade-simulation d'hélico du futur (si, si !), G-Police (Government-Police) vous met dans la peau d'un "guy-squad" surpuissant du XXIIIe siècle, chargé de nettoyer des villes entières truffées de dangereux rebelles. Après une superbe scène cinématique d'intro, vous vous lancez enfin dans le bain ! 35 missions en tout vous attendent, qui se déroulent aussi bien de nuit en zone urbaine au milieu de centaines de buildings géants, qu'en plein désert à des kilomètres de toute civilisation. Le plus impressionnant en réalité, c'est la gestion de la 3D temps réel, poussée ici à l'extrême. On se balade où l'on veut, on escorte des convois au ras du bitume, on descend les hélicos qui veulent vous raser de trop près, et on joue les stars façon Springfellow Hawk et son Supercopter en plastique !

Possibilité vous est offerte de "locker" les ennemis, avant de les anéantir purement et simplement !

Des effets de lumière qui font froid dans le dos !

G-Police : l'ultime simulation d'hélicoptère !



Allez hop, un petit tour chez les "rampants" pour voir ce qu'il s'y passe.

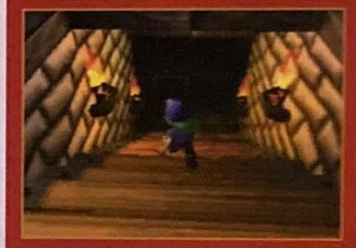
De très gros engins font leur apparition.

Une puissance de frappe destructrice

L'engin dont vous disposez est, bien sûr, pourvu d'un arsenal conséquent. Les effets de lumière produits par les lasers, missiles et autres mitrailleuses à quintuple canons sciés sont d'ailleurs là pour le montrer ! Quelle que soit la vue choisie, subjective, en cockpit, en extérieur, du missile (euh, là je m'avance peut-être un peu...), vous ne loupez rien de vos expéditions punitives. Les possibilités de contrôle de votre engin à 12 milliards de dollars, sont, d'après ce que l'on en a vu, assez nombreuses. A vous la marche arrière, la vitesse supra-luminique, le sur-place, les pop-corn et les autres surprises que nous découvrirons ensemble ! En attendant plus d'infos, admirez donc les photos, tirées d'une version loin d'être définitive.

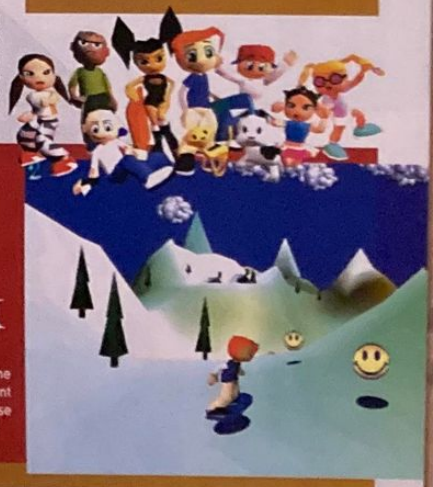
Rascal, l'aspirant-mascotte

Formula One'97 et G-Police ne sont pas les seuls jeux actuellement en chantier chez Psygnosis. Deux autres produits, auxquels nous avons pu jouer dans des versions très peu avancées, sont également de la fête. Rascal, qui met en scène un Américain moyen aux contours pour l'instant très flous, est un jeu d'action-aventure entièrement en 3D. Se déroulant dans 7 univers graphiques différents (21 niveaux en tout), il se dit dans les milieux autorisés qu'il pourrait



Surfons avec Psybadeck

Psybadeck est, lui, annoncé comme étant un jeu de plate-forme, dont les personnages (fille ou garçon) se déplacent exclusivement en surf !



PHOTOS : © PATRICK SORDOILLET

Sinclair
Lord of Video Games

Nouveau venu dans le monde du jeu, bien installé dans celui de la musique avec son troisième album "La Bonne Attitude" (qui vient tout juste de sortir), Sinclair s'éclate à Tekken 2 ou Tomb Raider entre deux sessions d'enregistrement.

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

"Les jeux, c'est comme les films : quand la musique est pourrie, ça t'enlève une petite motivation"

"On a un studio dans le 8e à Paris, c'est là-bas que j'ai enregistré l'album... et que j'ai fini Tomb Raider"

❝ Un jour, on est parti au Japon faire des concerts, et on m'avait parlé d'une fameuse console. Je me suis transformé en Japonais et j'ai fait la queue pour l'acheter. J'ai acheté la PlayStation sans vraiment savoir ce que c'était. On s'est mis à jouer direct en rentrant à l'hôtel. Tekken, Ridge Racer...
Je suis revenu avec à Paris, il n'y avait que des jeux en import japonais, j'aime pas trop. C'est que des gros robots qui se battent et qui survolent des villes. Après quand la PlayStation est sortie en France, j'en ai gaulé une à un pote qui l'avait laissée à la maison. Et j'ai commencé à acheter des jeux.❞

❝Tu jouais avant de découvrir la PlayStation, en arcade ou sur d'autres consoles?❞

❝ J'avais quelques jeux sur Macintosh avant, mais jusqu'à la PlayStation, je n'avais jamais été très chaud pour les jeux vidéo. Ça m'a toujours fait culpabiliser énormément, je fais partie de ces gens qui ont cette espèce de problème... J'aime travailler, alors quand je commence à jouer, c'est dur.
J'ai aucun complexe à dire que je joue aux jeux vidéo, c'est juste que j'ai trouvé un nouveau jeu depuis longtemps maintenant, c'est la musique, un jeu qui te laisse une marque. Le problème des jeux vidéo, c'est que quand tu les as finis, j'ai l'impression qu'il te reste plus grand-chose.❞

❝Composer, chanter, et jouer aux jeux vidéo, ça va bien ensemble?❞

❝ Je joue assez rarement chez moi, mais j'ai emmené la PlayStation au studio en fait. Entre les morceaux, entre les enregistrements, quand on fait une pause, on passe une heure à jouer. Ça permet de retourner à la musique ensuite avec la tête neuve.
On a un Studio dans le 8e à Paris, c'est là-bas que j'ai enregistré l'album... c'est là-bas aussi que j'ai fini Tomb Raider. C'est très dur de se concentrer en permanence sur l'enregistrement d'un disque. Beaucoup à Tomb Raider donc, Tekken 2 aussi, et WipEout le premier que j'ai terminé aussi.❞

❝Tu penses quoi des musiques de jeux?❞

❝ Ça manque, dans les jeux, la musique qui fait de l'effet. Même dans Tomb Raider, elle est un peu cheapos, bien que l'esprit soit vachement bien. Elle est cheap dans la réalisation. Ça coûte hyper cher, mais j'adorerais qu'il y ait eu une vraie séance d'enregistrement avec un orchestre à cordes. Les jeux, c'est comme les films : quand la musique est pourrie, ça t'enlève une petite motivation.❞

❝Ton troisième album s'aventure dans des domaines beaucoup moins "chansons". C'est une direction que tu veux continuer à prendre?❞

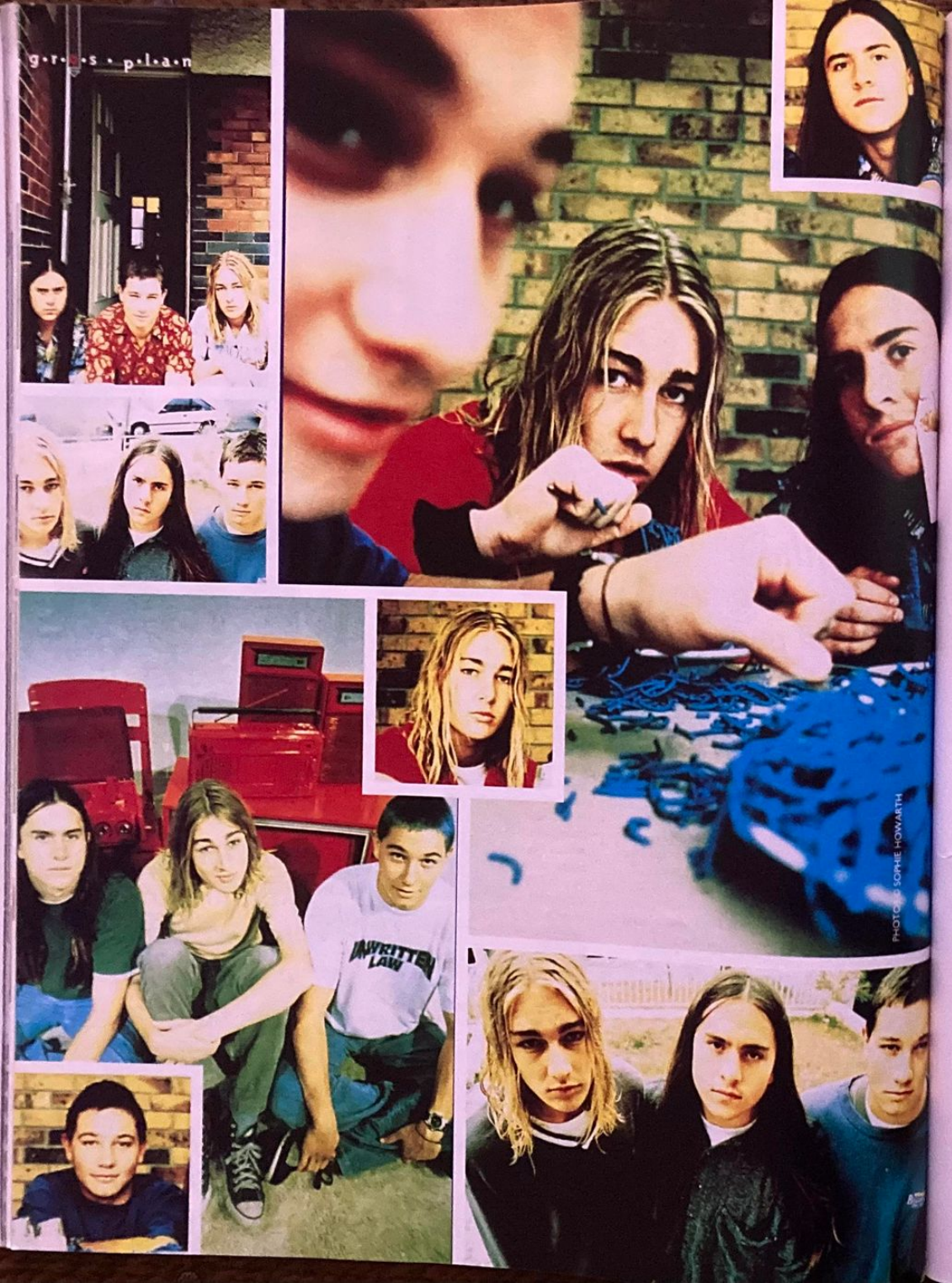
❝ J'adore le cinéma. Et j'adore que dans la musique, il y ait de l'image. C'est-à-dire que lorsque t'écoutes un morceau, ça ne t'évoque pas des mots mais des climats, des ambiances. J'adorerais faire de la musique pour des films, et j'adorerais faire de la musique pour des jeux. D'autant que je trouve que toute expérience par rapport à la musique est enrichissante.❞

❝Quel rapport as-tu avec tes morceaux, quand tu viens de les enregistrer?❞

❝ C'est très compliqué comme rapport. C'est un rapport amoureux, mais contracté. Au moment où tu trouves le morceau, tu creuses. Tu vas trouver des bouts. Pendant cette période, c'est du travail, tu trippes pas. Une fois que le puzzle est monté, t'en as pour une heure et demi, trois heures, où tu vas te mettre à tripper, parce que le morceau commence à prendre forme. C'est hyper bizarre comme rapport...
Je me mets à écouter des morceaux de mon premier album et ils me font de l'effet seulement maintenant, parce que je les avais oubliés.❞

❝Tu écoutes quoi en ce moment?❞

❝ J'aime plein de trucs en ce moment. J'aime bien le dernier single de Michael Jackson, bien que je trouve la production moyenne. J'aime bien Black Street, le single, parce que le reste des morceaux, c'est de la merde, tous pourris. J'écoute Al Green... Je mélange tout. Je peux te dire que j'écoute même des grosses daubes françaises dans lesquelles je trouve quelque chose.
Je suis pas fan des "nouvelles musiques", comme on dit. Mais j'aime bien Photek, surtout le clip avec les samourais. Ou Prodigy, c'est vachement bien, mais je peux pas écouter ça chez moi. Si j'écoute ça chez moi, je deviens fou. Le hip-hop, ça fait longtemps que j'en n'écoute plus, ça me gonfle à mort.❞



Silverchair grunge & junior

Ils jouent ensemble depuis l'âge de 12 ans, ont enregistré leur premier album à 15 et ont aujourd'hui à peine 18 ans. Leur premier album fut un succès mondial et le second est en bonne voie. Venu tout droit d'Australie, le trio Silverchair est aujourd'hui plus mature, fini les comparaisons avec Pearl Jam ou Nirvana. PlayStation Magazine les a rencontrés pour parler musique et jeux vidéos, car en plus, ils ont une PlayStation comme vous. Comme quoi, la musique, ça mène à tout...

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

◆ Chris : On joue pas mal à Destruction Derby, le premier. Et à Doom. Total NBA...

◆ Ben : ... Extreme Games, Formula One. Mais notre préféré reste Destruction Derby, à cause des arènes où l'on éclate plein de bagnoles.

◆ Chris : J'avais une Megadrive avant, mais maintenant je ne joue qu'avec la PlayStation.

(Puisqu'ils adorent Destruction Derby, on leur fourre Destruction Derby 2 dans la console. Ils s'envoient quelques parties.)

◆ Ben : Je trouvais déjà le premier excellent, mais celui-ci est encore plus fantastique. J'adore brancher ma console sur un ampli, et mettre le son à fond. Avec ce jeu, ça doit être vraiment fabuleux.

◆ Chris : Nous n'avons pas tant de jeux que ça, en fait. On passe trop de temps à faire le tour de la planète pour nos concerts.

◆ Ben : On rentre à la maison, en Australie, environ toutes les 5 semaines. Et là, on a du temps pour se remettre à la PlayStation.

◆ Daniel : Je joue moins aux jeux qu'eux. Pas parce que je n'aime pas, mais surtout parce que je ne suis pas très bon.

Vous semblez avoir de très nombreux fans dans notre pays. Alors que l'album venait à peine de sortir en France, le public du Bataclan connaissait déjà toutes les paroles des nouvelles chansons par coeur. Est-ce que c'est comme ça partout où vous passez?

◆ Ben : C'est assez étrange en effet. Mais nous n'étions qu'à moitié surpris. Notre concert précédent en France était déjà mémorable, le public était particulièrement genial. Du coup, nous avions hâte de revenir.

◆ Chris : Le public français a pourtant la réputation d'être barjo, très énervé...

◆ Daniel : La plupart des gens, d'habitude, connaissent en effet les paroles de nos chansons. Mais au Bataclan, ils chantaient particulièrement fort !

◆ Ben : La première fois que nous sommes venus jouer en France, c'était dans une salle qui pouvait accueillir environ 200 personnes. La seconde fois, environ 600. La troisième fois nous étions au Bataclan, c'était plein. La prochaine fois nous ferons le Zénith. A chaque fois nous plaçons la barre un peu plus haut.

◆ Daniel : Dès le premier concert en France il y avait une bonne atmosphère. Il y a juste plus de monde à chaque fois.

Vous êtes tous les trois très jeunes, comment le groupe s'est-il formé?

◆ Daniel : Ben et Chris se connaissent depuis qu'ils ont 3 ans, et je connais Ben depuis que j'ai 8 ans. On écrivait des chansons de rap débiles ensemble. A 11 ans, j'ai entendu Deep Purple pour la première fois, ça m'a poussé à avoir une guitare. Puis j'ai écouté Black Sabbath, et ça m'a poussé à apprendre à jouer. Plus tard, nous avons commencé à écrire nos propres chansons, et à envoyer des démos à droite à gauche. On a gagné un concours, et une radio locale, chez nous en Australie, s'est mise à passer une de nos chansons. Un type d'un label affilié à Sony l'a entendue et nous a contactés. Et voilà.

Puis tout s'est emballé très vite : votre premier album, sorti en 1995, a eu un succès presque immédiat, et vous avez entamé une tournée mondiale. C'est pas un peu étourdissant et dangereux un succès aussi rapide?

◆ Daniel : Ça peut être positif pour certaines choses, mais si le groupe ne gère pas bien cette montée, le risque est de trop se montrer et d'épuiser l'intérêt du public. Et avant même de s'en rendre compte, votre carrière est terminée parce que vous en avez fait trop. On faisait donc très attention au début : pas d'interviews, pas d'interventions à la télé, pas trop de couvertures de magazines, juste des concerts.

Pour votre dernier album, vous avez réuni des noms prestigieux : il a été enregistré à Sydney avec Nick Launay (Midnight Oil) et remixé à New York avec Andy Wallace (live de Nirvana, de Jeff Buckley...). Comment s'organise la composition des morceaux?

◆ Daniel : J'écris toutes les paroles des chansons, et quelques musiques. Ben a composé trois des chansons, les autres sont composées à deux. Notre dernier album est beaucoup plus mature, plus varié. Certains titres du dernier album sont très heavy, très agressifs, et d'autres beaucoup plus calmes. Nous n'avions pas cette variété dans le premier. Nous avons même invité des cordes et des musiciens indiens cette fois-ci.

◆ Daniel : D'un pays à l'autre, nous attirons le même genre de public, des jeunes très énergiques. Tous les concerts de notre dernière tournée se sont très bien passés. Nous avons hâte d'entamer la prochaine, cet été, en Europe.

Vous avez enregistré votre premier album en neuf jours seulement, pour garder l'énergie live. Le second a pris plus de temps. Déjà des projets pour le troisième?

◆ Daniel : Pour notre prochain album, nous allons encore plus expérimenter en studio. Je pense que chaque album que nous ferons sera vraiment différent. Mais je ne sais pas encore quand nous allons l'enregistrer. Peut-être dans un an et demi, peut-être plus tard.

«Le public français a la réputation d'être barjo»

A NE PAS MANQUER
Silverchair en concert le 30 juin, au Zénith à Paris.

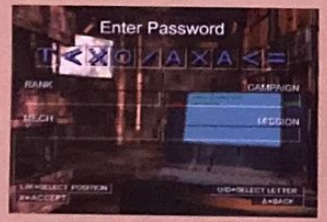
Versions Longues

Le temps passe décidément très vite, la preuve : nous voici encore réunis une nouvelle fois autour de la rubrique des astuces, et pour la dixième fois siouplait ! Rien que ça. Le mois de juin sera synonyme de joie pour certains et d'enfer pour d'autres. Période d'examens, grandes vacances, séparation douloureuse d'avec sa PlayStation pour rejoindre un coin tranquille de sable chaud... Dans tous les cas, toute l'équipe de PlayStation vous souhaite de très agréables vacances et vous donne rendez-vous cet été pour vous accompagner sur les plages.

Mechwarrior 2

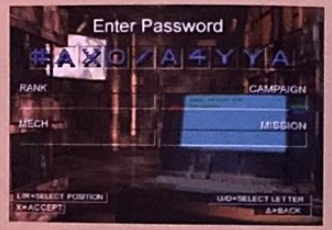
Accéder à toutes les missions

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T<XO/AXA<=



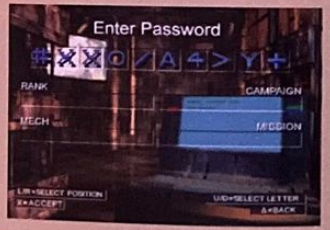
Déplacement Automatique

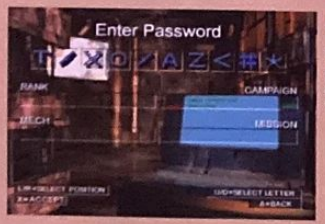
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : #AXO/A4YYA



Atténuer la surchauffe du Mech

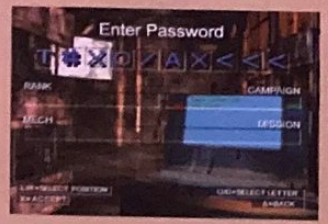
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : #XXO/A4>Y+





Extra Mech Chassis

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T/XO/AZ<#*

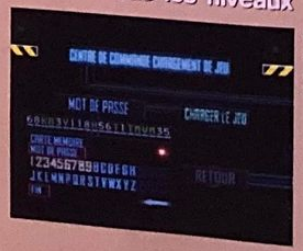


Extra chassis et armes

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T#XO/AX<<<

Spider

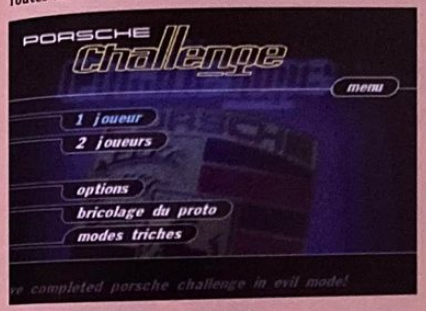
Pour accéder à tous les niveaux



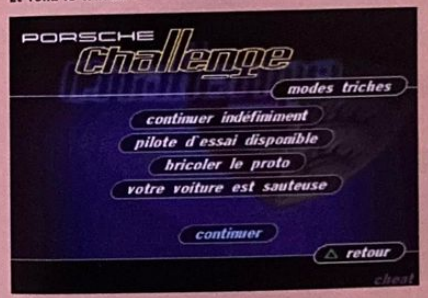
Entrez le code suivant : 68KB3Y!18H56T! TMVM35

Porsche Challenge

Toutes les astuces sont à effectuer sur cet écran !



Et voilà le travail !



Essais infinis

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : L1+L2, R1+R2+●.

Pilote d'essais utilisable

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : →+●, ←+Select+●

Tune Test Driver

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ←+●, →+Select+●

Super Bagnoles

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Select+●, Select+●, Select+● +●

Mode Miroir

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ←+●, ↓+●, →+●

Interactive Tracks utilisables

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ↓ +Start, ↑ +Start, Select, Start.

Long circuit utilisable

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ↑ +Select, ↓ +Select, Start, Select.

Voix de Schtroumpf

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ↑ ● ↑ ●

Fin du jeu (Crédits+FMV)

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ● ●, ←+Select, →+Select.

Space Jam

Options inédites

Allez dans le menu des options, ensuite faites L1+L2+R1+R2 puis pressez sur ✕ Un nouveau menu apparaîtra alors et vous proposera de modifier la taille des joueurs ainsi que de changer leur inertie. Vous pourrez aussi choisir le terrain de jeu ! C'est la classe !

Dark Forces

Cheat Menu

Pour avoir la totale à ce jeu sans se décarcasser, voici un truc bien sympa : pendant le jeu, faites ← ● ● → ● ● ↓ ● ● En cas de réussite, un menu s'affiche à l'écran.

Hard Core 4X4

La caisse Mother

Sélectionnez "Temps des Essais" puis allez dans "Editer Noms". Il suffira d'entrer le code suivant pour pouvoir bénéficier de la bagnole "Mother" : MAINLINE.

Sélectionnez le mode "Temps des Essais".

Entrez "MAINLINE".

Vous trouverez la "Mother" en retournant dans le menu de sélection des voitures.

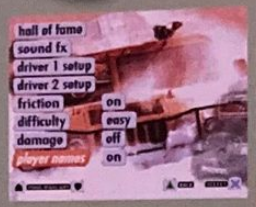
Pluie de Grenouilles

Sélectionnez "Temps des Essais" puis choisissez le mauvais temps pour la météo. Entrez ensuite le code suivant : RAINFROG.

Entrez : "RAINFROG".

Excalibur

Test Drive Offroad



Nouvelles bagnoles

Mettez "Player Names" sur "On", puis allez dans "Driver Setup". Sélectionnez ensuite "Enter Name" et tapez les codes suivants selon votre choix.

Monster Truck

Entrez BEEFY

Buggy

Entrez SPRINTER

Stockcar

Entrez LOWRIDER

Roadster

Entrez FIFTY

Tous les circuits

Entrez ALLTRACK

Les codes des niveaux

Niveau 2 :
Niveau 3 :
Niveau 4 :
Niveau 5 :
Niveau 6 :
Niveau 7 :
Niveau 8 :
Niveau 9 :
Niveau 10 :
Niveau 11 :
Niveau 12 :
Niveau 13 :

le mag des consoles
Joypad

Un délicieux mélange de news qui tuent :

Rapid Racer
6 pages vitaminées !

Tobal 2
Le test complet à décortiquer !

Formula One 2
Enrichi en nouvelles images !

CADEAU
A l'intérieur, un bon de réduction de 35 Frs pour l'achat de Vandal Hearts !

Notre garantie Qualité

Par sa composition naturellement riche en pains dans la gueule, JOYPAD est le complément idéal d'une alimentation à base de PLAYSTATION MAGAZINE.

Mode d'emploi

- Versez JOYPAD dans un bol.
- Arrosez de lait, de préférence demi-écrémé (moins de matières grasses, mais autant de calcium !) et froid (pour garder les pains dans la gueule bien croustillants).
- Puis rachetez un autre JOYPAD parce celui-ci est foutu.

Composition

Gifles, Napalm, Sulphate de pain dans la gueule (47% !), Pneus, Nitroxide de haches dans les dents, monstres, cailloux pointus, autres trucs divers qui tuent la gueule de diverses manières (17%).

le mag des consoles Joypad

The Crow : City of Angels

Pour voir les démos

Entrez le code suivant dans l'écran des passwords : ● ● ● six fois, ● ●

Voici l'une des démos du jeu !

Les codes des niveaux

Pier :	● ● ● ● ● ● ● ●
Boat :	● ● ● ● ● ● ● ●
Tomb :	● ● ● ● ● ● ● ●
Grave :	● ● ● ● ● ● ● ●
Church :	● ● ● ● ● ● ● ●
Day o' Dead :	● ● ● ● ● ● ● ●
Club :	● ● ● ● ● ● ● ●
Tower :	● ● ● ● ● ● ● ●
Borderland :	● ● ● ● ● ● ● ●
Finale :	● ● ● ● ● ● ● ●

Iron and Blood

Pour jouer avec Mignon du Chaos

Sur l'écran de sélection des personnages, pressez simultanément sur les boutons L1+L2+R1+R2+▲+●

Pour jouer avec Avatar

Faites vite, toujours sur l'écran de sélection des personnages, ◀+■, ▶+●

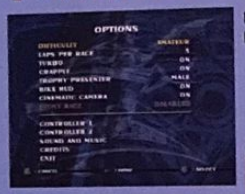
Jet Rider

Accéder à tous les circuits

Allez dans le menu des options. Une fois à l'intérieur, changez le niveau de difficulté en choisissant "Amateur". Mettez l'option "Trophy Presenter" sur "Male", puis revenez à la page de présentation en pressant sur le bouton Start. Sur l'écran, faites

▲▶▼◀▲▶▼◀ Retournez dans le menu des options, puis changez la difficulté du jeu encore une fois en choisissant le mode "Professional". Mettez aussi l'option "Trophy Presenter" sur "Rider Choice". Pressez Start afin de revenir à l'écran précédent, puis faites

▲◀▼▶▲◀▼▶ Un son vous avertira que le tip est enclenché !



Dans le menu des options, bricolez les deux paramètres.

Faites ▲▶▼◀ ▲▶▼◀

Rebricolez les deux options !

Faites ▲◀▼▶ ▲◀▼▶

Tous les circuits seront enfin disponibles !

Pour jouer avec le Maître du Chaos

Sur l'écran de sélection des personnages faites ▲▶◀▶,▼+▲+●

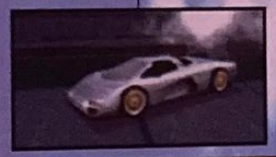
Pour jouer avec Strahd

Sur l'écran de sélection des personnages faites ▲▶◀▶▼▶◀▶▲ R1, R2, L2, L1.

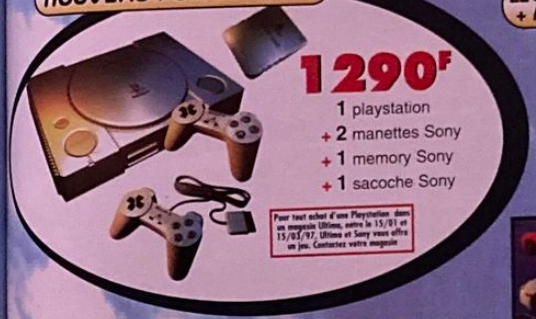
LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO DEPUIS 13 ANS

PROMOS DU MOIS

NEED FOR SPEED II + CABLE DE LIAISON 369'



NOUVEAU POWER PACK



LEGACY OF KAIN + MEMORY COULEUR 399'

JOYPAD COULEUR 99'

MEMORY COULEUR 99'

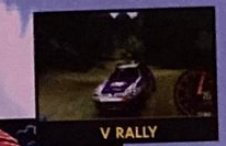
PISTOLET 199'

PORSCHE CHALLENGE + JOYPAD COULEUR 329'

NOUVEAUTES

ISS PRO

VANDAL HEARTS



V RALLY

LA CITE DES ENFANTS PERDUS

WARCRAFT II

NOUVEAUX MAGASINS

- COMPIEGNE 10, rue des Bonnetiers - 60200 Tél : 03 44 40 48 97
- PERPIGNAN Centre Commercial - 66330 CABESTANY TEL : 04 68 66 52 11
- MARSEILLE Centre Commercial Grand Littoral - 13015 TEL : 04 91 09 89 48
- NANCY Galerie St Sébastien - 54000 TEL : 03 83 35 09 33
- TARBES 32, rue Abbé Torné - 65000 Tel : 05 62 93 16 12
- TOURS 46, rue du Grand Marché - 37000 Tél : 02 47 61 73 80

BIENTÔT A REIMS, ARRAS, LAVAL, GRENOBLE, LA ROCHELLE ET RENNES

A PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 Tél : 01 43 38 96 31

Paris/République Boutique Mac
7, BD Voltaire - 75011 Tél : 01 47 00 99 04

Paris/St Germain des Près
73, BD St Germain - 75005 Tél : 01 43 54 50 00

Annecy
Passage Greffaz - 74000 Tél : 04 50 51 28 41

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 01 47 91 49 47

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 Tél : 04 42 93 18 93

Bastia
1, rue de la Méséricorde - 20200 VPC Corse Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 Tél : 05 55 17 18 00

Bruay
18, rue Pasteur - 91800 Tél : 01 69 39 55 82

Chennevière
22, rue Aimée ramond - 11000 Tél : 04 68 47 49 74

Cholet
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 05 63 59 28 03

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000 Tél : 01 30 31 25 25

Chalon / Saone
20, rue d'Autun - 71100 Tél : 03 85 48 16 40

DAX
50, avenue St Vincent de Paul Tél : 05 58 74 00 58

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les 3 Moulins» - 92130 Tél : 01 47 36 17 03

Le Mans
Centre Commercial République - 72000 Tél : 02 43 23 35 92

Libourne
12, allée Robert Boulin Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre commercial des Tanneurs - 59000 Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Rey - 69006 Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100 Tél : 05 65 61 07 01

Montpellier
C C le Triangle - rue Jules Milhau - 34000 Tél : 04 67 92 97 59

Nimes
2, rue des Greffres - 30000 Tél : 04 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 Tél : 04 93 82 52 52

Pau
1, rue du Docteur Simion - 64000 Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 Tél : 04 68 50 89 50

Rennes
11, place du marché - 42300 Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 05 65 68 41 79

Roanne
62, boulevard de la République - 17200 Tél : 05 46 05 21 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000 Tél : 02 35 88 68 68

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 Tél : 05 61 12 33 34

Villefranche
11, rue des Marais - 69400 Tél : 04 74 65 94 39

Valence
2, rue Georges Frier - 38500 Tél : 04 76 65 72 55

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

RENVENDEZ - ECHANGEZ - ACHETEZ
Jeux vidéo et consoles Playstation, Saturn et autres.
Chez ULTIMA, nous nous engageons à :
- reprendre tous vos jeux et matériel au plus haut cours du marché
- pratiquer les échanges les moins chers
- avoir un stock d'occasion très important et qualitatif de Playstation, Saturn, Nintendo 64 et autres
- garantir notre matériel et jeux d'occasion 3 mois

PSX +1 JEU	000 F	FIFA	00 F	RAYMAN	140 F	COOL BOARDER	210 F
JOYPAD	00 F	RIDGE RACER	00 F	FADE TO BLACK	140 F	PORSCHE	210 F
MEMORY	00 F	TEKKEN	00 F	CRASH BANDICOOT	190 F	TOMB RAIDER	210 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE 01 47 07 33 00 FAX 01 45 35 30 90

PAR COURRIER ULTIMA VPC 57, avenue des Gobelins 75013 PARIS

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS,
REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

NOS ATOUTS : expérience, compétence, séniors, catalogue, importants budget de publicité.
13 ans de présence sur le marché du jeu vidéo, ça ne s'invente pas.

NOTRE CONCEPT : votre contrat d'achat. Une structure entièrement dédiée à nos magasins, capable de vous apporter des prix très compétitifs, du service, de l'importation. Notre contrat est référencé chez tous les éditeurs : Sony, Electronic Arts, ...

NOUS AVONS CRÉÉ VOTRE SITE INTERNET : nous avons étudié un concept clé en main, un encadrement du début du votre projet jusqu'à sa réalisation, sans aucun droit d'entrée.

NOUS AVONS DES IDÉES : vous ne serez plus jamais seul, communication, réunion, visite, catalogue, Fax, infos ... et surtout des prix.

Nos intérêts sont liés. Téléphonez nous, le meilleur accueil vous sera assuré.

TEL : 01 34 66 97 70

Soul Blade

Li Long
Pressez très rapidement et répétitivement sur ■●■●...
Jusqu'à ce que Li Long se relève.

Les vraies fins de Soul Blade

Lorsque vous terminez le jeu avec un combattant, vous avez droit à une démo de fin. Et bien sachez que cette démo de fin n'est pas la vraie et qu'il faudra effectuer des manipulations afin de pouvoir la zyeuter. Bien sûr, comme nous ne faisons jamais les choses à moitié, il vous suffira de lire ce qui suit pour pouvoir découvrir les fameuses fins secrètes. C'est plutôt la classe vous ne trouvez pas?

Cervantes
Pressez plusieurs fois sur ●

Mitsurugi
Un samouraï vous provoquera en duel à la fin du jeu et il sera armé d'un fusil. Il suffira de faire ▶ ou ◀ pour éviter les coups de feu et avancer en faisant ▲ Lorsque vous serez assez près de lui, faites ■ ou triangle pour le frapper.

Siegfried
Pressez plusieurs fois sur ●

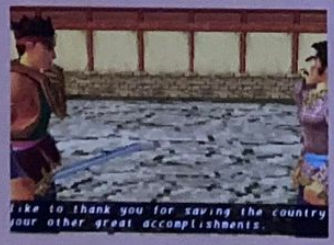
Seung Mina
Faites ◀▲ plusieurs fois afin d'éviter l'attaque de son père.

Taki
Maintenez enfoncé le bouton ✕ afin que Taki puisse éviter l'attaque sournoise des deux épées.

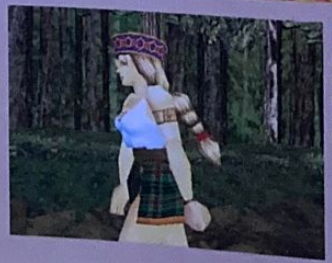
Voldo
Faites très rapidement ◀▲◀▲...
Jusqu'à ce que les épées explosent.

Rock
Pressez plusieurs fois sur ●

Hwang
Pressez plusieurs fois sur ■



Sophitia
Maintenez la croix de direction vers la droite pendant que Sophitia se baigne, pour enlever la brume.



Club Européen du MULTIMEDIA

A ce Prix là! j'te confirme... J'y vais à donf !

Dis-le à tes potes, c'est le bon plan! pour acheter tes jeux moins cher !

Jusqu'à 4 JEUX AU CHOIX 99F TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !
Si tu réponds dans les 8 jours

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 128 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 10 - 59561 La Madeleine Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* Expire le

CB N°

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom Prénom

Né(e) le Tél

Adresse

Code Postal Ville

Date

Signature obligatoire

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Console Playstation

PlayStation

3615 CECD

par Téléphone, 08-36-67-05-05

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

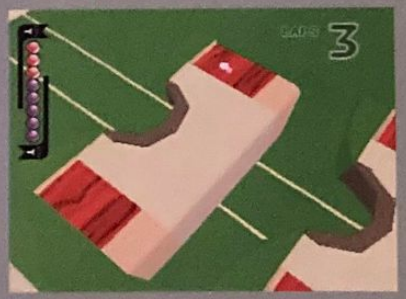
par Internet : http://www.cdclub.com

Chirdé ici

Micro Machine V3

Super Bond
Pendant le jeu faites Pause puis,

Les véhicules sont des objets
Pendant le jeu faites Pause puis,



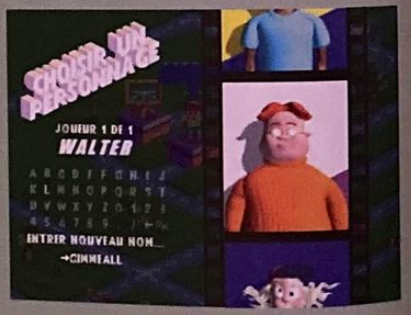
Caméra derrière les voitures
Pendant le jeu faites Pause puis,

Double Vitesse
Pendant le jeu faites Pause puis,

Les véhicules de l'ordinateur sont ralentis
Pendant le jeu faites Pause puis,

Pour jouer avec les Tanks
Entrez, dans le menu des noms, le code suivant : TANKS4ME

Pour accéder à tous les circuits
Entrez, dans le menu des noms, le code suivant : GIMMEALL



Pour obtenir 9 Vies
Entrez, dans le menu des noms, le code suivant : CATLIVES

le 17 juin à la Mutualité
Oui FM a 10ans
oüi 102.3 FM
10 ans
intensément
pour en être écoutez Oui FM 102.3
LES 10 ANS OUI FM RENSEIGNEMENTS :
3615 OUI FM
Web : http://www.ouifm.fr
e-mail : ouifm@ouifm.fr
oüi 102.3 FM
intensément rock

3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation Magazine

- DES SOLUTIONS COMPLETES ET DES CENTAINES D'ASTUCES
- DES SOS (AIDES DE JEU)
- DES NEWS DE L'UNIVERS PLAYSTATION
- TOUS LES TESTS DU MAGAZINE
- LES DATES DE SORTIE DES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ (OU PAS)

1,29f/mn

GAGNEZ

CE TELEVISEUR 16/9ème SONY SPECIAL JEU VIDEO

sur le

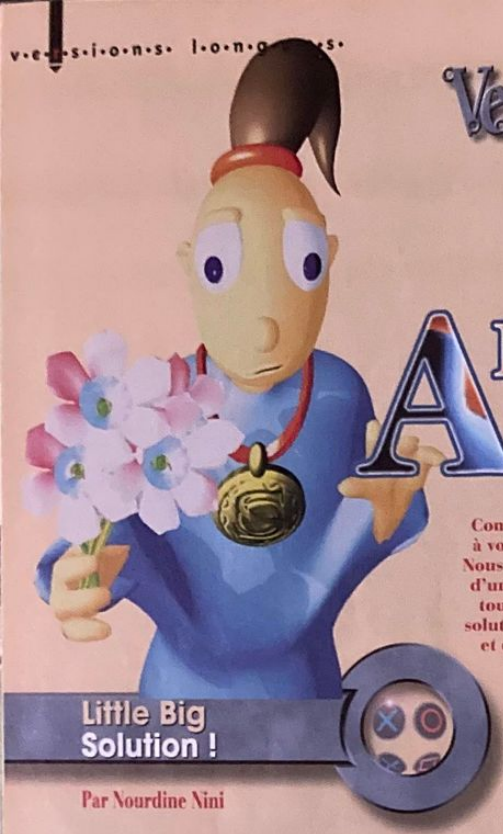
3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation Magazine

Téléviseur couleur SONY SUPER TRINITRON KV-16WT1B, conçu spécialement pour les jeux vidéo.

1,29f/mn

Versions Longues



Little Big Adventure

Comme pour Legacy of Kain, vous êtes très nombreux à vous retrouver coincés sur la vaste planète TwinSun. Nous avons pensé qu'un petit coup de pouce vous serait d'une grande utilité, au milieu de ces autochtones pas toujours bienveillants. Bien que cela ne soit pas une solution complète - on vous laisse tout le loisir de jouer et de chercher ! -, nous espérons que votre lanterne de quetch désabusé en sera un peu éclairée.

Little Big Solution !

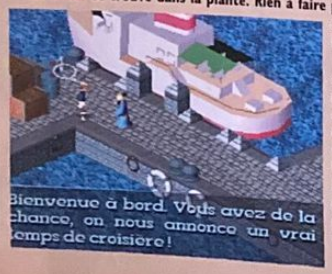
Par Nourdine Nini

Au commencement du monde...

Voici tout d'abord des petits conseils toujours bons à suivre lorsque l'on débute une aussi longue aventure :
1 - La balle magique que vous récupérerez au tout début, dans la maison de Twinsen (4 degrés de puissance en tout), aura une trajectoire différente selon que le mode comportemental adopté. Puissante en mode "agressif", rapide en mode "sportif", en forme de lobe en mode "discret" et tir normal en mode "normal". Plus votre jauge de magie sera élevée et plus le nombre de rebonds de votre balle sera grand. Pensez-y !
2 - Fouillez toujours partout dans les maisons pour récolter un maximum d'argent. Il vous sera très utile pour acheter du carburant ou encore un catamaran à 200 kashes!
3 - Ben, y'a pas de 3.

Twinsen's home plage

Au tout début du jeu, une fois sorti de votre geôle puante, reprenez tous vos vêtements ainsi que vos papiers dans l'armoire, près de la sortie. Après avoir rejoint votre "chez vous", la demeure la plus au sud de l'île, près de la plage, courez dans la salle de bain (ou la cheminée) à l'arrivée des grobos qui vous recherchent, et mettez-vous en mode discret. Dans la cuisine, la clé du cellier se trouve dans la plante. Rien à faire pour l'instant dans le souterrain découvert. Rejoignez la taverne avec 10 kashes minimum. Après avoir pris le ferry, sur l'île principale, si vous vous retrouvez une fois de plus derrière les barreaux, éliminez le garde, fouillez l'armoire, sortez par la fenêtre, dites que "l'on répare les antennes" et passez derrière le grobo-clone en mode discret.



La fiole rouge

Elle se trouve au nord de l'île de la Citadelle. Dans la bibliothèque, parlez au lapichon qui boit au robinet et au grobo à la salle de lecture. Ne parlez surtout pas à l'abruti de l'entrée, c'est un collabo ! Après l'info sur le livre, retournez à l'embarcadère. La fiole rouge se trouve dans la pharmacie sur l'île de la Citadelle. Allez-y en longeant la forteresse par la droite. Revenez dans l'île principale, enfourchez la moto qui se trouve au bout de la rue du Pied-bot et versez le contenu de la fiole dans le château d'eau. Revenez à la bibliothèque et suivez le lapichon buveur d'eau. Allez à Port-Belooga, en passant par la gauche en sortant de la bibliothèque, puis utilisez le buggy au nord du camp. Parlez au pêcheur et utilisez son "bateau".

Le livre de Sendell

Dans le désert de la feuille blanche, dans les grottes cachées où il faut faire parvenir une statue jusqu'à l'entrée, les leviers en fin de parcours sont à actionner comme suit : d'abord celui du milieu, puis celui de droite. Rien d'autre. Les "escaliers" vous permettent maintenant d'acheminer la statue sans encombres vers la sortie. Une fois libre avec le livre de Sendell, ne pas oublier de parler au lapichon musicien et au cheval. Une fois revenu chez vous, faites un tour dans votre souterrain et lisez l'histoire d'Hégésippe sur la plaque. Retournez à la bibliothèque et taillez le bout de gras avec le lapichon du sous-sol et le grobo-mousse à l'étage. Utilisez le catamaran pour quitter l'île, direction Proxima.

Le "proto-pack" et le musée

Allez voir le vendeur de sèche-cheveux (en costume gris) et achetez-lui en un. Allez vers votre gauche, et entrez dans la maison délabrée. Prenez le proto-pack (il servira aussi à récupérer la boîte à trèfles rue du Pied-Bot, sur l'île principale) et allez éliminer le très coriace grobo-clone près de la porte cadenassée. Vous pouvez désormais pénétrer dans le musée. Grâce au nouvel engin, vous allez pouvoir prendre le drapeau pirate à l'étage. Pour cela, longez les cordes de sécurité, puis récupérez également la clé dans le coffre. Ensuite, laissez-vous tomber vers la grille située à l'arrière : inutile de refaire le chemin inverse. De retour à l'île de la Citadelle, revenez dans le souterrain (par la plage) et utilisez la clé d'Hégésippe sur le portail. Utilisez la trompe devant le sceau de Sendell. Allez maintenant sur l'île Proxima à l'aide du buggy et près de la pierre de l'Eclipse, récupérez la flûte magique... De retour dans le Désert de la Feuille Blanche, parler de nouveau au lapichon,

puis utilisez la trompe sur l'autre sceau de Sendell. Parlez au lutin qui vous donne une carte de membre. N'oubliez pas de hisser votre drapeau pirate, ensuite...

Vaincre l'Hamalayi !

Dès le débarquement, votre première mission est de détruire l'émetteur qui se trouve sur la gauche, en hauteur. Ensuite, suivez et dépassez le char de manière à être protégé des balles ennemies. Une fois dans la base, récupérez une clé dans l'armoire, elle vous sera très utile. Après le village lapichon, entrez dans l'autre base et parlez au grobo de l'entrée. Eliminez le quetch et libérez le lutin en haut à gauche. Utilisez la carte bleue sur lui, puis prenez la capsule... Après avoir éliminé tous les œufs, montez les escaliers puis neutralisez le garde. Mettez tous les leviers en position haute et ressortez... Après avoir retraversé le village lapichon et passé la porte de la carotte sacrée, éliminez tous les ennemis présents. Le dernier grobo-clone est à abattre à distance, il est plutôt coriace ! Ensuite, filez droit devant, puis tournez à gauche. Utilisez la flûte magique à cet endroit. Une superbe animation enchanteresse est déclenchée. Utilisez ensuite l'hydroglisseur pour aller jusqu'à l'île de Tipett, discutez avec les blaireaux et revenez aussitôt sur l'Hamalayi. Pour retrouvez le catamaran, repassez la porte de la carotte sacrée ainsi que le trou vers la base des clones. Longez ensuite la montagne jusqu'au garde à la mitraillette, éliminez-le, sautez (aïe, ça fait un peu bobo !), puis allez le plus à gauche possible retrouver votre sublime catamaran. Direction le désert de la feuille blanche, où vous échangerez la flûte contre la guitare de l'espace...

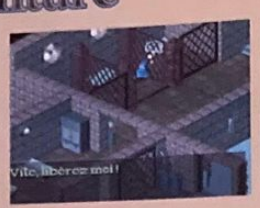
Little Big Adventure

Rock'n'roll et dino-fly

Sur l'île Tipett, allez éliminer les deux grobo-clones à l'entrée de la boîte de nuit, puis donnez la guitare au chanteur à deux francs sur la scène. Parlez ensuite au patron derrière le comptoir du bar et descendez par la trappe. Utilisez le proto-pack pour traverser l'eau croupie. Après avoir escaladé l'échelle, parlez au très précieux dino-fly. De retour sur l'île de la Forteresse, parlez au grobo-clone sans casque et achetez-lui son information. Retournez ensuite sur l'Hamalayi, puis dans l'autre hémisphère. Comme d'hab'.

Funfrock, part one

La bataille pour la libération de TwinSun a commencé ! Rendez-vous maintenant sur l'île principale ! Là, pénétrez dans la Forteresse en vous frayant un passage parmi les tranchées de soldats qui la gardent. Au bout du couloir, utilisez la carte rouge sur la serrure magnétique. Une autre porte bloquée s'ouvrira quant à elle avec la carte bleue. Après avoir libéré le lapichon, allez le plus possible vers la gauche en remontant les escaliers, éliminez le grobo-clone, ouvrez la cellule après la téléportation de Funfrock - qui vous échappe pour cette première confrontation ! - et parlez au prisonnier. Ouvrez le coffre-fort et penchez-vous sur le document manuscrit. Revenez à l'île de la Citadelle, près de chez vous pour être précis, et parlez au voisin puis à son crétin de fils. Entrez dans la demeure et prenez le laissez-passer sur la table à dessin. Refaites le parcours vers l'Hamalayi, puis pointez-vous sur l'île Brundle. Utilisez le laissez-passer de l'architecte sur le gardien situé au nord, puis entrez. Sur la gauche, allez parler au peintre lapichon. Grimpez sur le toit et faites retentir le son de la trompe sur le sceau de Sendell. Plus loin, faites bon usage de votre balle magique en détruisant systématiquement tous les téléporteurs et les saletés de voyants rouges qui les accompagnent. Pendant que



vous y êtes, détruisez toute la station en utilisant la balle sur l'écran de l'ordinateur ! C'est la teuf ! Utilisez le dino-fly... direction l'île de la Forteresse.

C'est pas fini !

Dans la Forteresse, parlez de nouveau au lapichon. Suivez-le et sautez dans le trou. Une fois arrivé à la piscine vide, ignorez le faux requin et détruisez les grobos volants à l'aide de la balle. Tirez à bout portant, c'est plus efficace. Après avoir récupéré vos affaires dans l'armoire, puis détruit le clone de votre copine, n'actionnez surtout pas la grille au milieu de la pièce ! Allez vers la gauche, sans réveiller les clones, qui ne bougeront pas. Utilisez la trompe sur le sceau de Sendell. Prendre ce passage puis verser l'Eau Claire. Vous assistez à la destruction de la Forteresse... Mais ce n'est pas la fin !

Chantier-Land

Entrez de nouveau dans les ruines de la Forteresse et allez le plus loin possible vers le nord. Arrivé à un carrefour, empruntez la voie de droite et suivez les traces de pneu jusqu'au bulldozer. Parlez au grobo un peu plus haut, qui vous donne la clé de cet engin. Après l'avoir utilisé, allez au nord, contournez le second bulldozer ou faites-le tomber sur les tuyaux. Avancez jusqu'au gros bloc de roche vert bleuté, et éliminez les ouvriers qui gênent le passage ! En haut de ce rocher, utilisez le sabre en mode "agressif" et faites tomber le très dictateur Funfrock. Rejoignez votre douce et utilisez la trompe de Gawley. Pas sur elle, malheureux ! Sautez à présent dans le trou...

Funfrock, part two (tatis)

Descendez jusqu'à la grille et activez-la lorsque nos deux amis seront installés dessus. Si le cœur vous dit de revoir toutes les scènes cinématiques du jeu (du moins celles que vous avez réellement vécues) vous le pourrez en actionnant la boule de cristal... Maintenant, ça va être du sérieux ! Préparez-vous et mettez-vous en mode "agressif", sabre à la main, et avancez-vous vers la porte. Lorsque Funfrock fait son apparition, utilisez la copine (oui, c'est pas très beau, mais bon c'est pour de rire) comme bouclier et frappez sans jamais vous arrêter. Suivez Funfrock de très près aussi longtemps que vous le pourrez. Une fois battu, il ne vous restera plus que vos yeux éblouis pour admirer une séquence de fin amplement méritée ! Bonne sieste !

Retrouvez la solution complète de Little Big Adventure ainsi que plein d'autres titres sur le 36 15 PSNEWS (2,23 F/min).

Oh, la grosse manette... joystick

Dans ce numéro : 1 mois de connexion gratos à Club Internet

les jeux, les autres

Et tous les mois dans Joystick, le CD-rom Mac et PC...

13 démos jouables
Avec en exclusivité :

Wipeout 2097
OutPost 2

Mais aussi...

Bust A Move 2	Defend 3D
BomberMan	Ten Pin Alley
Pandemonium	La Cité des Enfants Perdus
Interstate'76	Darklight Conflict
Sierra Sport Golf	Mixman
F/A 18 Hornet 3.0	

Et puis des sharewares, des patches, des vidéos, des soluces, des tips, des utilitaires et puis c'est tout parce qu'après, ça déborde.

Joystick aussi sur internet
WWW.Joystick.fr

Joystick, la référence des jeux vidéos sur Mac et PC

LES DÉMOS DE JUIN

Il va falloir vous y faire ! La petite galette noire estampillée PlayStation Magazine est de nouveau là pour hanter vos nuits. Mais qui s'en plaindra? Ce mois-ci, et grâce au miracle informatique, vous pourrez vous essayer à pas moins de cinq démos qui, accrochez-vous bien, sont toutes jouables ! Vous ne rêvez pas : PlayStation Magazine ne se contente plus de vous proposer plus d'actu, plus de tests PlayStation, il vous offre désormais - en ces veilles de grandes vacances - la chance de tester tous les softs de ce CD de folie. Alors, bon voyage...

La Rédaction

MICRO MACHINES V3

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : COURSES DE FOLIE EN MINI TUTURES
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 2 JOUEURS.

Ce jeu, qui pourrait sembler peu de chose aux premiers abords, est en fait démoniaque ! Au volant de ces petits bolides, le fun est archi présent. Dérapages, queues de poisson, mais surtout hors-piste ou autres facéties vous seront permis. Alors lâchez-vous à deux simultanément !

CONTROLES
- ✕ ..... Accélérer
- □ ..... Freiner
- △ ..... Sauter
- ○ ..... Utilisation des bonus

Start : Quitter

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
Avec sa quarantaine de circuits, aussi variés que magnifiques grâce à une excellente modélisation 3D, son choix de tutures, sa vitesse d'animation vertigineuse, mais surtout la possibilité de jouer jusqu'à huit simultanément (sur la version complète), MMV3 est une véritable bombe !

COMMAND AND CONQUER

EDITEUR : WESTWOOD
GENRE : WARGAME/STRATÉGIE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE D'1 MISSION

"La vie ne tient qu'à un fil", proclamaient certains poètes, eh bien c'est vrai. A vous les joies du commandement : dirigez vos hommes au front, créez de nouvelles unités, de nouveaux engins... Mais rappelez-vous : évitez d'envoyer vos hommes au casse-pipes ! Une mission complète rien que pour vous essayer à la chose.

CONTROLES
- ○ ..... Apparition de la fenêtre de contrôle

Direction + ✕ ..... Sélection des persos pour les ordres de mission

- ✕ ..... Donner une direction à vos persos

Sélect : Quitter

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
Command and Conquer, c'est la guerre, la vraie, la dure... Mais c'est surtout deux camps ennemis, le NOD et le GDI (et donc deux CD) avec leurs missions toutes différentes les unes des autres. Au total, plus de 60 missions pour assouvir pleinement votre passion pour la GUERRE !

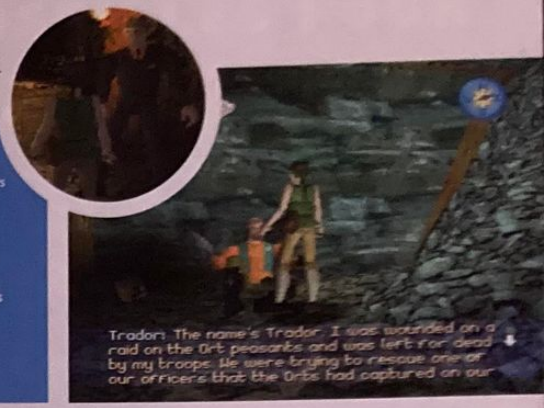
EXCALIBUR 2555 AD

EDITEUR : TELSTAR
GENRE : ACTION RPG
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU

A chaque fois que l'on peut incarner une chère et charmante damoiselle dans un soft en 3D, eh bien on se jette dessus ! Le mois dernier en Rolling Démo, la voici ce mois-ci soumise à vos moindres désirs vidéo-ludiques. Partez donc sans traîner à la recherche d'Excalibur !

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
Treize niveaux en tout et pour tout, avec effets de lumière et graphismes à la fête. Bien qu'il ait la saveur d'un Tomb Raider, il n'en a pas l'âme... mais à mi-chemin entre action et RPG, il tentera les fans.

CONTROLES
- L2 : Changement de vue
- L1 : Zoom
- R1 + □ ..... Coup de travers
- R1 + ○ ..... Coup de face
- R1 + ✕ ..... Parade
- R1 + △ ..... Coup spécial
- □ ..... Courir
- ✕ ..... Saisir des objets



MONSTER TRUCKS

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSES DE 4X4
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE AVEC 1 VÉHICULE ET 1 CIRCUIT

Déchaînez-vous, laissez-vous griser par la vitesse, mais aussi par le challenge qui vous est offert. Ne dérapez pas dans la lave, jouez des coudes ou plutôt des pare-chocs et surtout arrivez le premier avant que votre bagnole n'explose. Une course véritablement hors du commun.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
Dans la réalité, la seule, la vraie, il vous sera possible d'affronter d'autres concurrents dans une arène, en mode Endurance, ou sur circuits courts. Vous pourrez aussi vous adonner aux joies du hors-piste dans les 7 circuits qui composent le soft.

CONTROLES
- ✕ ..... Accélérer
- □ ..... Freiner

L1 et R1 : Changer de vue

Start + Sélect : Quitter

APSI 97

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : BALLON PIED
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE 1 ÉQUIPE ET 1 MI-TEMPS

Ils étaient 22, ils étaient fiers, forts et beaux, mais le problème c'est qu'on leur avait donné un objet sphérique : un ballon ! Ils étaient dans l'arène, acclamés par une meute assourdissante, leurs supporters, et un homme en noir allait présider tel un bourreau : l'arbitre !

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
Dans cette nouvelle mouture d'Adidas Power Soccer premier du nom, vous disposerez de plus de 200 équipes, de 8 événements (Saison, Coupe, World Cup...), de nouvelles options comme mort subite, stats, ainsi que des joueurs stars aux tirs dévastateurs ! Bon match.

CONTROLES
- □ ..... Longue passe
- △ ..... Eviter un tackle
- ✕ ..... Tackle
- ○ ..... Shoot

Possession du balon + ✕ ..... Passe courte

L1 : Changer de vue

Start + Sélect : Sortir

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation., le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour **245 F** soit 1 numéro gratuit ! au lieu de ~~294 F~~

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294F soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n° + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de 539F soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire le : ❑❑ ❑❑ Signature :

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑ Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine. PS040

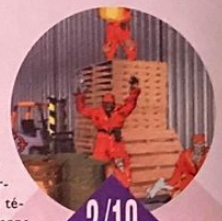
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

Une fois de plus, les courts métrages s'avèrent être aussi nombreux que les travellings ! Certains jeux sont catastrophiques, d'autres tout simplement insignifiants, mais tous ont un point commun : ils seront absents de votre logithèque...

EDITEUR : MIDWAY
DÉJA DISPONIBLE

Area 51



Area 51 est un jeu de tir fait pour ceux qui n'ont pas peur des crampes aux pouces. Dès l'intro, on nous propose d'appuyer sur "start". A croire que ce slide show pourrait nous donner envie d'éteindre la console. Passons donc au jeu. Malgré les mouvements de caméra sympa insérés entre deux scènes d'action, Area 51 ne parvient pas à garder le joueur plus de dix minutes devant son téléviseur, tellement l'action est répétitive et la diversité des ennemis nulle. Quant aux graphismes... aïe ! Vraiment, ce n'est pas une réussite.

2/10

Test Drive Off Road

A des années lumière de ce que l'on appelle communément un hit, Test Drive Off Road est un jeu de course tout-terrain réellement catastrophique. Moche à outrance, techniquement poussif (clipping abominable, animation saccadée, jouabilité lamentable), ce jeu ne mérite guère plus que de finir comme calearmoire dans votre maison de campagne. A oublier bien vite.

2/10

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ EUROPE : JUIN

EDITEUR : LUCASARTS
DÉJA DISPONIBLE

Rebel Assault 2

Avec son emballage esthétique des plus réussis, Rebel Assault 2 fait partie de ces jeux magnifiques à regarder et ludiquement insignifiants. En effet, vous passerez votre temps à admirer les très belles séquences cinématiques (ce n'est pas un hasard si le soft tient sur deux CD !), puis à déplacer péniblement un curseur sur des cibles diverses. En bref, Rebel Assault 2 s'apparente plus à un film vaguement interactif qu'à autre chose. A réserver aux aficionados de la saga.

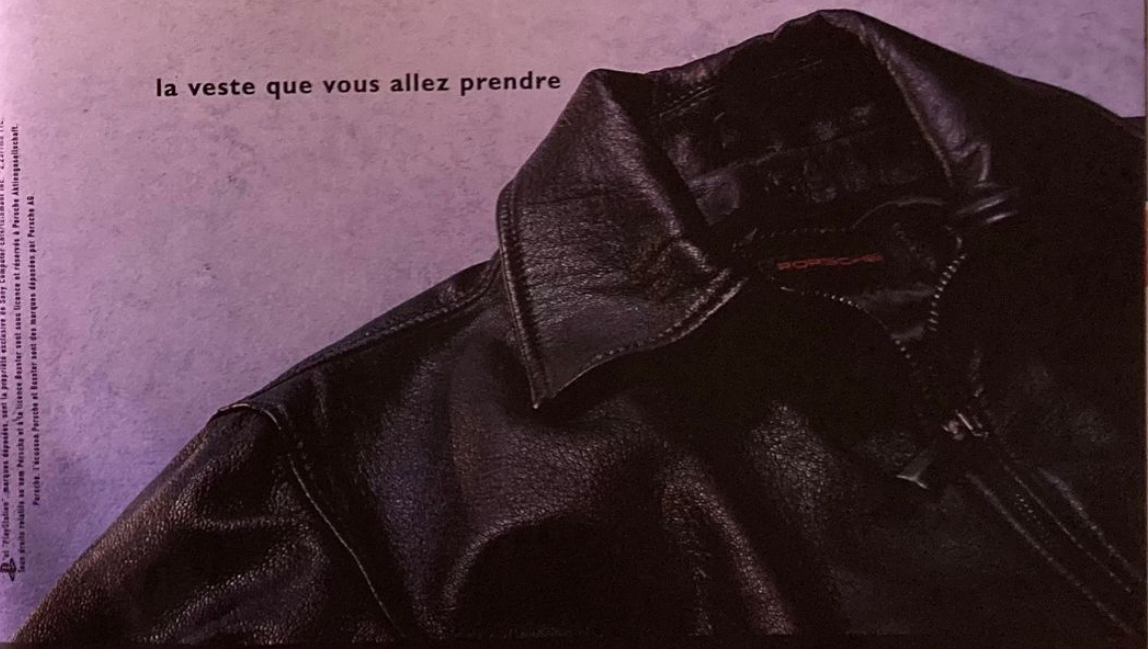
4/10

ACCESSOIRES CONSEILLÉS POUR PORSCHE CHALLENGE :

lunettes anti-reflets

gants sport

la veste que vous allez prendre



Du 11 avril au 31 août 1997, gagnez une vraie Porsche Boxster
en jouant à Porsche Challenge. Renseignements: Sony Game Line 08 36 68 22 02* ou 3615 PlayStation*

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

Namco Museum Vol. 4

1/10

Editeur : Namco
Disponibilité Europe : Juin

Bien que ce genre de titres fasse un malheur au Japon, la compilation de vieux jeux reste destinée aux nostalgiques aveugles et malentendants. Cette fois, ils pourront jouer à Pacland, Ishtar, Ordyne ou encore Assault. Techniquement affligeants (on s'en doutait), ces jeux ne sont même pas amusants. Voilà, on vous en a parlé, vous savez que ça existe, on a fait notre boulot. Pour le reste...

2/10

V-Tennis

Editeur : Acclaim
Disponibilité Europe : Juin

Cette "simulation" fleure bon le troisième âge. Au menu : enchevêtrements incessants de polygones, Motion Capture souffreteuse, no man's land graphique, jouabilité et réalisme approximatifs. La réalisation inachevée de V-Tennis empeste effectivement le vieux, on se croirait revenu aux balbutiements de la 3D sur 32 bits... A moins qu'il n'ait été programmé par des débutants sur la Net Yaroze. Quoi qu'il en soit, ne prêtez aucune attention à V-Tennis.

Editeur : Warner Int.
Déjà disponible

Trash It

3/10

Voici l'un des jeux les plus étranges du mois. Rendez-vous compte, ce soft vous met dans la peau d'un héros hyper charismatique : un technicien de surface. Le rêve ! Votre mission relève du délire psychanalytique : entre les taupes à fracasser à coups de masse et des blocs de pierre à... fracasser à coups de masse, on reste perplexe cinq minutes, on est un peu pris de pitié pour les programmeurs quand on comprend que ce n'est pas la technique qui sauvera ce "jeu", puis finalement on éteint son écran. Jeu de réflexion, Trash It vous invite à tout casser de façon logique, mais réalisation et intérêt restent trop limités pour que l'on apprécie.

1/10

The Crow City of Angels

Editeur : Acclaim
Disponibilité Europe : Juin

Dans ce beat'em all directement inspiré du nanar du même nom, vous allez reprendre le rôle du très fier Vincent Pérez dont la séance de Motion Capture a de toute évidence dû avoir lieu après un repas copieux dans un Tex-Mex. The Crow, production mercantile et insipide dans l'âme, ne relèvera malheureusement pas le niveau du film. La réalisation globale de ce faux jeu est outrageusement nulle. Disposant d'angles de vue à la Resident Evil mais en parfaitement injouables, d'une palette de coups ridicules, de tests de collisions catastrophiques et d'une mise en couleur à vomir, The Crow nous aura bien fait rire (jaune ?). Une parodie, sans doute.

6 MOIS D'ABONNEMENT + 6 CD EXCLUSIFS

245 F seulement au lieu de 294 F, soit 1 numéro gratuit.

TESTEZ VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER !

Dans chaque numéro, le CD exclusif de PlayStation Magazine vous donne les meilleures démos jouables.

Offre Spéciale Abonnement

PS047

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ 6 mois (6 N° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 numéro gratuit
2 ❑ 1 an (11 N° + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de 539 F soit 2 numéros gratuits

Bulletin d'Abonnement PlayStation

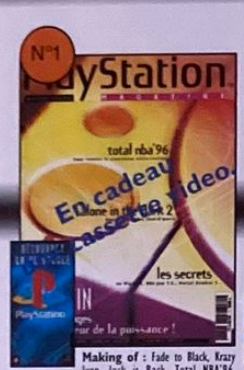
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire N°
Date d'expiration
Signature (impérative) ➤

à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9

Offre Spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.
Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Complétez votre collection



Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet! Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

5 démos jouables sur le CD ! Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha2, Need For Speed...
Gros Plan : Smain.
Versions Longues : Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter ex...

4 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif : TEKKEN 2 jouable sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : MTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

Désolé !

Les numéros 6 et 7, ainsi que le numéro hors-série, sont déja épuisés.

Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.
Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcrait 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

Faite vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédiger un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), ou 42 francs pour le numéro 1 (35 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10195 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
.....
.....

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4
☐ N°5 ☐ N°8 ☐ N°9

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Petites annonces

Achat

Département 6
Achète jeux : 200 Frs, Cool Boarders, LBA, Soul Blade... Tel. à Fabrice au 04 92 19 02 23 le week-end ou après 18 h.

Département 10
Achète Smash Court Tennis entre 150 et 200 Frs. Tel. au 03 25 24 34 25.

Département 27
Achète TV Pal/Secam entre 400 et 700 Frs. Tel. au 02 32 35 49 68.

Département 42
Achète sur PlayStation : Les Chevaliers de Baphomet de 200 à 250 Frs ou échange contre Fifa 97 ou Andretti Racing. Tel. au 04 77 32 51 33 après 18 h à Julien.

Département 76
Achète Worms à 150 Frs. Tel. au 02 35 22 88 30 après 18 h.

Département 87
Achète Formula One, Soul Blade, Tekken 2, Command and Conquer, Pandemonium, LBA, Resident Evil, Exhumed, Spider, Legacy of Kain, Need for Speed 2, Soviet Strike, Die Hard Trilogy, Micro Machines V3, Total NBA 97 : 150 Frs l'un. Tel. au 05 55 06 30 38.

Département 91
Achète jeux PlayStation de 150 à 200 Frs : Firo and Klawd, DD2, WipEout 2097, DBZ Battle 2... Tel. à Yann au 01 69 90 34 70.

Département 92
Achète jeux sur PlayStation. Thierry Bouvet 7 Rue du Parc de Fleury 92190 Meudon ou tel. au 01 46 26 08 63 après 18 h.

Contact

Département 10
Echange Street Racer contre jeux récents ou vends 250 Frs port compris. Tel. après 18 h à Pierre au 03 25 92 64 14.

Département 19
Echange Motor Toon GP 2 contre Blazing Dragons, Namco Smash Tennis. Tel. au 05 55 20 16 35 après 17 h 30.

Département 31
Recherche Resident Evil, Tomb Raider. Tel. au 05 61 82 00 39 à Kévin.

Département 38
Echange Need for Speed contre La Cité des Enfants Perdus, Need for Speed 2 ou Nightmare Creatures. Tel. au 04 74 84 41 91 à Cyril.

Département 44
Echange ou achète Mortal Combat Trilogy entre 200 et 300 Frs ou contre Pandemonium. Tel. au 02 40 70 06 09 à partir de 18 h.

Département 54
Echange Pandemonium contre Crash Bandicoot. Tel. au 03 83 32 70 86.

Département 58
Echange RRR + EXtreme Games contre volant + pédalier ou contre V-Rally.
Tel. à Pierre au 03 86 25 46 36.

Département 59
Echange Doom, Rayman, Worms, Tomb Raider, APS, DD 2 ou vends. Tel. après 18 h la semaine et le lundi et mercredi après-midi au 03 20 70 38 16.

Département 59
Echange jeux PlayStation : Soviet Strike, Legacy of Kain, X2, Iron Man X0, Manowar, Kings Field contre nouveauté. Martel Thierry D 21 Rue du 19 Mars 1962 59590 Raismes ou tel. au 03 27 28 93 23.

Département 67
Echange Project X2, Tomb Raider ou The Raiden Project contre KOF 95, DD2, Samourai Shodown, Suikoden, Die Hard Trilogy, Cool Boarders ou The Need for Speed 2. Tel. à Valentin après 18 h sur Strasbourg uniquement au 03 88 36 69 93.

Département 77
Echange ou vends jeux : Tekken 2 à 250 Frs, Doom à 150 Frs, Need for Speed à 250 Frs contre Need for Speed 2, Cool Boarders, Moto Racer, Exhumed. Tel. à Jérémy après 18 h au 01 60 34 65 66.

Département 84
Echange jeux Tomb Raider, Resident Evil contre Legacy of Kain, Les Chevaliers de Baphomet. Tel. à Lee au 04 90 32 60 44.

Département 91
Echange Soviet Strike contre Fifa 97, John Madden 97 ou Extreme Games 2. Tel. à Arnaud au 01 60 77 05 02 après 17 h 30.

Département 91
Echange Crash Bandicoot contre Les Chevaliers de Baphomet. Tel. à Olivier au 01 60 12 17 82.

Vente

Département 2
Vends Resident Evil 220 Frs, D : 150 Frs, échange possible contre PGA 97 Pro Pinball the Web. Tel. au 03 23 57 47 17 entre 18 et 20 h.

Département 2
Vends jeux PlayStation : 3D Lemmings 100 Frs, NBA JAM TE 100 Frs ou les deux pour 180 Frs. Tel. à Boussad au 03 23 57 67 49 après 19 h.

Département 2
Vends ou échange DD2, NBA in the Zone 2 et Final Doom : 250 Frs. Tel. à François au 03 23 20 32 71 après 18 h.

Département 3
Vends Legacy of Kain 300 Frs, Sampras Extreme Tennis 280 Frs, Porsche Challenge 200 Frs. Tel. à Laurent au 04 70 46 66 11 après 18 h la semaine.

Département 6
Vends ou échange Ridge Racer Revolution, Destruction Derby 2, WipEout 2097, Crash Bandicoot, ESPN Extreme Games, Firestorm, Die Hard Trilogy, Sim City 2000 entre 150 et 250 Frs. Tel. à Pierre au 04 93 46 56 26 après 18 h.

Département 6
Vends jeux PlayStation : Tekken, Fifa 96, Twisted Metal, Ridge Racer, Krazy Ivan, Striker 96, Destruction Derby : 130 Frs pièce. Tel. à Marc au 04 92 92 80 93.

Département 7
Vends Destruction Derby, Tekken, Fifa Soccer 96, MK3, Dragon Ball Z, Tobal n°1 entre 100 et 200 Frs. Tel. à Jérôme au 04 75 94 03 53.

Département 13
Vends PlayStation + 2 pads + MC + câble RGB, 10 CD démos : 1290 Frs et jeux : Cool Boarders 250 Frs, Chevaliers de Baphomet 250 Frs, Tekken 2 : 250 Frs, DBZ 3D : 250 Frs, Psychic force 250 Frs. Tel. à Corentin au 04 42 22 40 18.

Département 13
Vends Die Hard Trilogy, Tomb Raider : 200 Frs l'un. Tel. à Thierry au 04 91 89 85 36, dans le dép. 13 uniquement.

Département 13
Vends Total NBA'97 : 220 Frs, Porsche Challenge 220 Frs, Pandemonium 200 Frs, Die Hard 180 Frs, ISS 200 Frs... et d'autres de 150 à 200 Frs. Marc Peyron Résidence Belle Ombre Bat D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille.

Département 13
Vends Destruction Derby 2 + Ridge Racer Revolution 600 Frs, Burning Road offert. Tel. à Hervé au 06 09 51 68 22.

Département 14
Vends jeux PlayStation : Tomb Raider 200 Frs, Loaded 150 Frs, Rayman 150 Frs, Magic Carpet 200 Frs, Burning Road 200 Frs en tbe ou échange 2 jeux contre 1 jeu récent. Tel. à Alex au 02 31 80 20 87 ou fax 02 31 92 66 08.

Département 22
Vends Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy 2, Tekken 2, Legacy of Kain : 200 Frs pièce et Resident Evil 100 Frs (boîtier cassé). Tel. à Hubert au 02 96 70 71 40.

Département 24
Vends Loaded 100 Frs, MK3, Ridge Racer, Twisted Metal, Tekken, Destruction Derby 100 Frs, SF 50 Frs, WipEout 2097 : 150 Frs. Tel. au 05 53 30 21 51 après 19 h.

Département 25
Vends jeux PlayStation : Destruction Derby 2, Formula One 200 Frs pièce, Raging Skies 150 Frs, Doom, Ridge Racer, Tekken 100 Frs pièce et MK3 : 80 Frs. Tel. à Guillaume ou Nico au 03 81 56 56 73.

Département 25
Vends Destruction Derby 2 : 200 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, Raging Skies : 200 Frs. Tel. au 03 81 96 59 21 à Cyrille aux heures de repas.

Département 26
Vends Die Hard Trilogy 250 Frs, Ridge Racer Revolution : 180 Frs port compris. Tel. au 04 75 22 28 70.

Département 27
Vends volant et pédalier neuf : 350 Frs ou échange contre 2 bons jeux. Tel. à Anthony au 02 32 58 16 97.

Département 29
Vends Tekken 160 Frs, Twisted Metal 100 Frs, Destruction Derby 100 Frs, WipEout 100 Frs, Star Gladiator 260 Frs, échange possible. Tel. à Anthony après 18 h au 02 98 42 05 86.

Département 30
Vends MC 120 Block : 150 Frs. Tel. à Mathieu Basile 30760 Aujeuze ou tel. au 04 66 82 13 40 à partir de 18 h.

Département 30
Vends Crash Bandicoot 200 Frs, achète volant et pédalier à moins de 350 Frs. Tel. à Mick au 04 66 80 00 40.

Département 30
Vends PlayStation + 1 pad + 1 jeu : 900 Frs, Blazing Dragons : 180 Frs, Tekken 100 Frs, Crash Bandicoot, Micro Machines 200 Frs, Chevaliers de Baphomet : 180 Frs. Tel. à Loïc au 04 66 75 39 01 ou au 04 66 71 05 39.

Département 31
Vends jeux : Need for Speed, Time Commando, Superstar Soccer Deluxe, Track and Field, Fifa 97, Total NBA 97 entre 190 et 210 Frs. Tel. à Patrice au 05 61 78 60 57 ou au 06 89 50 27 51.

Département 31
Vends PlayStation + 2 pads + MC + 2 jeux + pack volant + 8 CD démos, le tout pour 1800 Frs. Tel. à Philippe au 05 61 09 90 20 après 18 h.

Département 33
Vends jeux PlayStation : Formula One : 250 Frs, Ridge Racer Revolution 250 Frs, Destruction Derby 150 Frs ou échange contre volant et pédalier et jeux. Tel. après 18 h 30 au 05 56 95 38 11 à Olivier.

Département 33
Vends Disruptor, Die Hard Trilogy, Pandemonium, Tunnel B1 : 200 Frs port compris. Tel. à Régis au 05 56 45 52 30.

Département 33
Vends PlayStation + 2 pads + carte mémoire + 2 jeux : Tomb Raider, Crash Bandicoot, console sous garantie : 1800 Frs, frais de port inclus. Tel. à Richard au 05 57 46 45 33.

Département 38
Vends WipEout 2097, Extreme Games à 150 Frs l'un ou échange contre Disruptor. Tel au 04 76 96 91 80 à Jean-Laurent.

Département 38
Vends WipEout 2097, tbe de 170 à 200 Frs. Tel. à Brice au 04 76 96 26 23 la semaine de 20 à 21 h.

Département 40
Vends Legacy of Kain 230 Frs, LBA 230 Frs, Crash Bandicoot 220 Frs, Blazing Dragon 190 Frs, Chevaliers de Baphomet 200 Frs port inclus. Tel. au 05 58 77 07 07 aux heures de repas.

Département 41
Vends Need for Speed à 250 Frs, Ridge Racer Revolution à 250 Frs. Tel. au 02 54 73 23 08.

Département 42
Vends PlayStation + 2 pads + carte mémoire + 6 jeux : LBA, Disruptor, Tomb Raider, Tekken 1 et 2, Jack is Back, 5 CD de démos et revues, le tout pour 1800 Frs. Tel. au 04 77 80 62 19 le soir.

Département 42
Vends PlayStation + 2 pads + carte mémoire + 3 CD de démos + 3 jeux : Cool Boarders, Tomb Raider, Formula One) le tout à 2000 Frs. Tel. au 04 77 89 45 52 après 19 h.

Département 44
Vends Parodius Black : 180 Frs port compris. Tel. au 02 40 52 09 69 à Didier aux heures de repas.

Département 44
Vends Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot 400 Frs les 2 ou 250 Frs l'un. Tel. à Nicolas au 02 40 26 22 28.

Département 50
Vends ou échange jeux PlayStation : Resident Evil, Shellshock, Alien Trilogy : 150 Frs l'un, Ridge Racer Revolution 200 Frs, Die Hard Trilogy, Tomb Raider 225 Frs, Formula One, Tekken 2 : 250 Frs l'un. Tel. à Bruno au 02 33 58 14 60.

Département 51
Vends ou échange Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs ou contre Sim City 2000. Tel. sur Tatoo au 06 57 33 06 43.

Département 52
Vends jeux sur PlayStation : 150 Frs : Track and Field, Wrestle Mania, Kileak the Blood, Doom, Power Serve, Ridge Racer, Thunderhawk, Olympic Soccer, DDZ 2, D et à 250 Frs : Tobal n°1, WWF in your house ou échange. Tel. au 03 25 55 73 37.

Département 54
Vends D sur PlayStation à 199 Frs, cherche La Cité des Enfants Perdus 230 Frs, échange possible, sur Metz. Tel. au 03 82 46 37 23.

Département 56
Vends Chevaliers de Baphomet et Command and Conquer : 210 Frs pièce. Tel. à Jérôme au 02 97 32 82 38 après 20 h.

Département 56
Vends ou échange Fifa 97 : 240 Frs, Micro Machines v3 : 250 Frs, Sampras Tennis 220 Frs ou échange contre ISS Pro, les Chevaliers de Baphomet... Tel. à Fabien au 02 97 66 54 26 après 17 h 30.

Département 57
Vends NBA in the Zone 2, Destruction Derby 2, Disruptor, Dragon Knight 4 : 250 Frs pièce. Tel. à Benoît au 03 82 34 73 61.

Département 57
Vends Die Hard 200 Frs, Command and Conquer 150 Frs, Defcon 5 : 150 Frs, Cyberia neuf : 200 Frs, NBA Live 97 : 200 Frs, Shockwave Assault 150 Frs, Criticom : 150 Frs, Burning Road 250 Frs, Descent 150 Frs, NBA Live 96 : 150 Frs, Toshinden 150 Frs. Tel. au 03 82 56 32 65.

Département 57
Vends X2, Legacy of Kain, Moto X, Warhammer... ; recherche Vandal Hearts, Suikoden, Exhumed, Hexen, Doom, LBA, Blazing Dragon, Myst. Faire offre à Franck au 03 87 92 81 93.

Département 59
Vends de 150 à 250 Frs : Doom, View Point, Gex, Rayman, Formula One, Adidas Power Soccer, Die Hard, Crash Bandicoot, Alone in the Dark. Tel. à Nicolas au 03 27 30 33 96 après 20 h.

Département 59
Vends Twisted Metal 220 Frs ou échange Tomb Raider, MK Trilogy, Tobal n°1, DBZ Battle 22, Tekken 2, WipEout, Monstruck, EWJ 2, Need for Speed, Micromachines V3. Tel. à Freddy au 03 28 27 06 04.

Département 59
Vends ou échange Porsche Challenge, Cool Boarders, NBA Live 97, Spider. Tél. à David au 03 20 50 00 30.

Département 59
Vends jeux : Tomb Raider, Disruptor 200 frs, Tel. à Arnaud au 03 20 07 57 32 après 19 h.

Département 59
Vends Formula One, DBZ 250 Frs pièce. Tel. au 03 27 35 42 79 après 18 h à Sébastien.

Département 59
Vends ou échange Street Racer, Burning Road, Ridge Racer Revolution, Time Commando, Legacy of Kain, Destruction Derby... entre 150 et 250 Frs. Tel. à Jérôme au 03 27 47 04 90 aux alentours de Valenciennes.

Département 60
Vends Adidas Power Soccer 16 Frs port inclus. Tel. à Vincent au 03 44 43 68 38 après 17 h.

Département 60
Vends Olympic Games 150 Frs, Destruction Derby 2 : 250 Frs, 2Xtreme 230 Frs, ISS Deluxe 250 Frs ou échange contre Micro Machine V3, ISS Pro, V-Rally. Tél. à Yannick au 03 44 22 24 98 jusqu'à 19 h.

Département 62
Vends Die Hard Trilogy 200 Frs, Ridge Racer 100 Frs ou 300 Frs les 2. Tel. au 03 21 96 38 68.

Département 62
Vends jeux PlayStation de 120 à 250 Frs, frais de port inclus : WipEout 2097, Legacy of Kain, Crash Bandicoot, Command, Porsche à 250 Frs, Myst, Tomb Raider, Street Racer à 200 Frs, Jumping Flash, Krazy, Wing Commander 3, Actua, Shelshock, Agile F111, MC 120 blocs à 150 Frs. Tel. à Mitch au 03 21 12 52 17 avant 21 h.

Département 64
Vends Star Gladiator et Time Commando, les 2 : 340 Frs. Tel. au 05 59 5 97 ou au 05 59 31 96 84 à Didier.

Département 67
Vends jeux PlayStation à 150 Frs : Toshinden, Tekken, WipEout, Wing Commander 3. Tel. à Alexis au 03 88 74 59 73.

Département 68
Vends jeux de 150 à 280 Frs : Destruction Derby 2, Cool Boarders, Die Hard Trilogy, Iron and Blood : 280 Frs, Final Doom, Pandemonium, WipEout 2097, Fade to Black, Resident Evil : 200 Frs, Tekken 150 Frs, Toshinden, Ridge Racer : 100 Frs. Achète Suikoden, Legacy of Kain. Tel. à Ad au 03 89 55 50 75.

Département 69
Vends Shockwave Assault 70 Frs, Toshinden 90 Frs, Hyper Tennis, Total NBA 96 : 170 Frs, SuperSonic Racers 200 Frs, port compris. Tel. à Jean-Charles au 04 78 45 00 29.

Département 71
Vends Mortal Kombat Trilogy 150 Frs, Fifa 96 : 100 Frs, RR 200 Frs ou échange contre Tekken 2, Exhumed, Spider, KOF 95, Tomb Raider. Tel. au 03 5 87 08 57 à Mickaël.

Département 73
Vends Die Hard Trilogy 299 Frs, Tomb Raider 299 Frs, Cool Boarders 329 Frs, Pandemonium 299 Frs, WipEout 99 Frs ou les 5 : 1200 Frs. Tel. au 04 79 35 06 01 aux heures de repas à Denis.

Département 74
Vends Tekken 2 : 150 Frs, WipEout 2097 : 160 Frs, Formula One 100 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Ridge Racer 75 Frs ou le tout à 700 Frs. Tel. à Nicolas après 19 h au 04 50 19 02 12.

Département 74
Vends Formula One, Crash Bandicoot, Need for Speed entre 1250 et 250 Frs pièce ou échange contre Andretti R., Porsche Challenge, Aero 51, NHL 97, Smash Court Tennis ou faire offre. Tel. au 04 50 37 67 96.

Département 75
Vends Command and Conquer 275 Frs. Tel. à Benoît au 01 45 20 51 55 aux heures de repas, sur la région parisienne uniquement.

Département 75
Vends PlayStation 1ère série acceptant tous CD + 2 pads + MC : 1000 Frs + jeux : Total NBA 97, Porsche Challenge 200 Frs, Soul Edge 250 Frs, CD de démos, le tout en tbe. Tel. à Christophe au 01 42 59 21 35.

Département 75
Vends jeux PlayStation : Ridge Racer, Destruction Derby 2.... Tel. au 06 03 03 91 81.

Département 75
Vds Resident Evil 200 Frs. Tobal N°1 150 Frs (Boîte non d'origine). Echange Suikoden Vs Vandal Hearts Tel. manu au 01 42 49 28 01 de 9h à 21h (jamais après 21h, jamais...).

Département 77
Vends Total NBA 96 : 140 Frs, WipEout 100 Frs, Fifa 97 : 220 Frs à débattre. Tel. à Yvan au 01 60 06 74 61.

Département 77
Vends Tomb Raider 220 Frs, Resident Evil 200 Frs. Tel. au 06 08 93 27 01 après 19 h.

Département 77
Vends jeux PlayStation à 150 Frs : Fifa 96, Destruction Derby + 1 pad "Gamester" gratuite. Tel. à Jérémy au 01 60 17 42 63.

Département 78
Vends Pandemonium 200 Frs ou échange contre Pete Sampras. Tel. à Sabri au 01 30 24 49 17.

Département 78
Vends LBA à 259 Frs. Tel. à Jérémy au 01 34 60 62 18.

Département 78
Vends Fifa 96, Assault Rigs, Total NBA 96, Resident Evil, Ridge Racer, Toshinden, Tekken, Dragon Ball Z, Need for Speed : 175 Frs port compris. Tel. à Thomas au 01 39 41 68 54 à Guillaume après 19 h.

Département 78
Vends jeux PlayStation : Fifa 97 : 150 Frs, Ridge Racer, Shockwave, Assault, Air Combat 100 Frs l'un ou 350 Frs les 4 jeux. Tel. après 18 h 30 au 01 39 57 29 26.

Département 78
Vends ou échange Crash Bandicoot 175 Frs, Final Doom 150 Frs. Tel. 01 34 51 03 70.

Département 82
Vends PlayStation + 1 pad + câble RGB + 7 jeux : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot, Burning Road, Tekken 2, Soviet Strike, Arc the Load CD démo + MC + port : 1900 Frs. Zanelly Jack au 05 63 31 50 68, échange possible.

Département 83
Vends PlayStation + 2 pads + MC + 8 jeux : Micromachines V3, Resident Evil, Crash Bandicoot, Legacy of Kain, Ridge Racer Revolution, Die Hard Trilogy, Tekken 2, Pandemonium : 2500 Frs. Tel. à Elliot au 04 94 97 23 07 après 17 h.

Département 83
Vends Chronicles of the Sword 220 Frs, Destruction Derby 2 250 Frs ou échange contre Cool Spot goes to Hollywood, Spider, Blazing Dragons. Tel. à Manu au 04 94 43 76 40.

Département 85
Vends Resident Evil 150 Frs sans mode d'emploi. Tél. à Guillaume 01 34 16 19 90.

Département 88
Vends PlayStation + 3 jeux : Tomb Raider, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution + 3 pads + MC + volant et pédalier, le tout pour 1800 Frs. Tel. au 03 29 34 51 12.

Département 90
Vends Adidas Power Soccer 130 Frs, Formula One 200 Frs ou les 2 : 300 Frs ou échange contre DD2, WipEout 2097, Total NBA 97, Resident Evil, Cool Boarders, Command and Conquer... Tél. à Yvan après 18 h au 03 84 54 61 78.

Département 91
Vends PlayStation + 2 manettes + 10 jeux : Tomb Raider, Doom, Tekken, Fifa 97, Formula One, Final Doom, Toshinden, Destruction Derby 2, Command and Conquer, Alone in the Dark + 1 cordon link + 1 CD démo : 2500 Frs. Tél. à Laurent au 01 69 00 98 40.

Département 91
Vends Excalibur 2555 : 350 Frs. Michael Pourtout 10 Rue des Radars 91350 Grigny.

Département 91
Vends ou échange jeux : Crash Bandicoot 200 Frs, Die Hard Trilogy 250 Frs, NBA in the Zone 200 Frs, Tomb Raider de 250 à 300 Frs ou échange contre LBA, Legacy of Kain, Fifa 97, Cool Boarders, Extreme Games, Les Chevaliers de Baphomet. Tel. à Mick au 01 69 90 14 15.

Département 91
Vends X2 : 150 Frs, Need for Speed 200 Frs, Command and Conquer, WipEout 2097, Formula One 250 Frs pièce. Tél. à Vincent au 01 69 28 29 48.

Département 91
Vends Legacy of Kain 250 Frs. Tel. au 01 60 16 54 43 après 20 h ou Tam Tam 06 01 20 82 34 ou GSM 06 07 54 79 17.

Département 91
Vends ou échange : Doom, Porsche Challenge, Time Commando, NBA 97, Star Gladiator, cherche câble RVB. Tel. à Eric au 01 69 45 28 39.

Département 92
Vends PlayStation + 1 pad + 2 jeux : Ridge Racer, MK3 + CD démo : 1000 Frs. Tel. à Rudy au 01 47 76 00 92 ou Kobby au 06 69 15 44 41.

Département 92
Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + Resident Evil, Tekken 2, Adidas Power Soccer, Krazy Ivan, Die Hard Trilogy, Cool Boarders, Street Fighter Alpha 2, Street Racer, Need for Speed, le tout pour 2500 Frs ou vente séparée possible ou la console + 1 jeu : 990 Frs. Tel. au 01 46 49 07 97.

Département 92
Vends jeux : Rebel Assault 2 : 250 Frs, Chronicle of the Sword 150 Frs, Firo and Klawd 200 Frs, Casper 150 Frs, Theme Park 150 Frs. Tel. à Benoît au 01 46 60 03 09.

Département 94
Vends Formula One : 150 Frs, WipEout 2097 : 175 Frs, Davis Cup Tennis 100 Frs, Tomb Raider, Chevaliers de Baphomet 200 Frs l'un, Theme Park 150 Frs, recherche Shellshock 100 Frs ou échange possible. Tel. au 01 47 26 35 10 à Dominique.

Département 94
Vends ou échange Porsche Challenge, Tobal n°1, Tomb Raider, Die Hard à 250 Frs. Tel. à Alban au 01 43 65 19 58.

Département 94
Vends PlayStation, encore sous garantie + 2 pads + 1 MC, CD démos, mags + 10 jeux (Legacy of Kain, Tekken 2, Resident Evil...) : 2800 Frs. Tél. à Aurélien au 01 48 77 42 35.

Département 95
Vends : Doom 220 Frs, Magic Carpet 200 Frs, WipEout 180 Frs, Toshinden 1 et 2 : 400 Frs les 2. Tel. à Sébastien au 01 39 59 29 98 après 18 h.

Département 95
Vends Total NBA 97 : 250 Frs. Tel. à Jérôme au 01 34 67 72 86.

Département 98
Vends Tomb Raider, Les Chevaliers de Baphomet, Rayman, Fade to Black, Twisted Metal et 1 pad à 100 Frs, le jeu à 250 Frs, ou le tout pour 1100 Frs. Tel. au 00 377 93 50 10 21 de 16 h 30 à 19 h.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°11 en kiosque en juillet prochain. Rendez-vous en juillet !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

Votre département

N°11

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

VDS JX PSX (TEKKEN2, C
HEV DE BAPH, LBA ALIE
N TRILOGY) 200 FRS OU
H CONTRE LEGACY OF EC
AIN, ISS PRO COMMAND
AND CONQUER OU VOLAN
T+PEDALIER TEL: 02-35
-30-74-77

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

NOUS RACHETONS* AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO SUR CONSOLE ET PC !
(PAIEMENT IMMEDIAT EN MAGASIN)

en JUIN SCORE-GAMES FETE ses 5 ANS

A CETTE OCCASION
2 JEUX ACHETES = 1 JEU OFFERT*

+ DE 12.000* JEUX PLAYSTATION OCCASION
Exemple de prix d'occasion :

COOL BOARDERS	219 F	FORMULA ONE	219 F
CRASH BANDICOOT	219 F	RESIDENT EVIL	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	TEKKEN 2	269 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000* JEUX SATURN OCCASION
Exemple de prix d'occasion :

DESTRUCTION DERBY	219 F	TOMB RAIDER	219 F
LEGEND OF THOR	219 F	VIRTUA COP 1 + GUN	269 F
MYST	169 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
STREET F. ALPHA 2	269 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

PLAYSTATION

MEGA PACK
TOMB RAIDER + PAD + C. MEMOIRE
369 F

VOLANT VRF1 + PORSCHE CHALLENGE
569 F

Area 51 469 F JEU + PISTOLET
Tenka NEW

SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel 75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo 75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2 Nationale 34 77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc Nationale 20 92160 ANTONY
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc 94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Creteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

TOULOUSE (31)
14 rue Temporitères (angle 1 rue St Rome) 31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Galerie des Jacobins 80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

NOUVEAUX MAGASINS

PARIS (15)
365 rue de Vaugirard 75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 48 76 60 00

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay (à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines (à côté de la FNAC)
95000 CERGY

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

GAGNER VOS JEUX PAR MINITEL

TELEPHONE 08 36 685 686 — 36 15 SCORE GAMES

TRUCS & ASTUCES, HORAIRES DES MAGASINS

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX...

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST
Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

Critiques

Dans un souci de crédibilité, et pour éviter d'avoir des notes trop voisines les unes des autres, vous trouverez dès ce numéro une notation sur 10 pour TOUS nos tests. Nous pourrons ainsi mieux faire la différence entre un jeu médiocre, moyen, bon, très bon ou exceptionnel ! Pour être sûr de ne pas se tromper en quelque sorte. Toutefois, ne cherchez pas à établir d'équivalence avec l'ancienne notation ! Un 5/5 n'est pas équivalent à un 10/10 ! Laissez tomber les maths. En espérant que cela vous satisfasse pleinement, la rédaction vous dit au mois prochain pour de nouvelles aventures !

	J-F. Morisse	N. Nini	N. Moulin	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	R. Lebœuf	Et vous ?
ISS PRO	8	8	7	8	8	8		
V-RALLY	8	8	8	8	8	7		
DARKLIGHT	5	5	6	7	5	2		
SWAGMAN	6	6		6	6			
OVERBLOOD	5	4	4	5	5	3	6	
MONSTER TRUCKS	5	6	5	5	4			
SYNDICATE WARS	5	6	6	5	5	5		

Attention !

Voici le nouveau système de notation désormais en vigueur dans PlayStation Magazine. Toutes les notes sont maintenant sur 10.

LE BAREME DES NOTES

1. Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2. Laissez tomber, y'a rien à voir !
3. Amusant trois secondes et demi.
4. Ouais, peut mieux faire.
5. Tout juste moyen.
6. Ça commence à être intéressant.
7. Enfin un bon titre !
8. Très très bon !
9. Exceptionnel !
10. Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tel Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants Christian Levenieur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini.
Directeur artistique Alain Langlois.
Maquette Marie Hédoin, Christophe Gourdin, Isabelle Lacombe, Manu le Coz, Loic Retiere et Catherine Blanchet.
Secrétaires de rédaction Ivan Gaudé et Lionel Barolon.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq **Illustrateur** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomal.
Secrétariat Laurence Geuffroy.

Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Julien Chièze, Johnny Piano, Grégoire Hellot, Nicolas Moulin et Frederic Garcia.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Guiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
« PlayStation » est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Copyright de la couverture V-Rally© Infogrames.
Remerciements à Benoite Lavie, Fleur Breteau, Lize Ashford, Richard Brunois et Priscille Demoly.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément, ainsi qu'un encart jeté de douze pages non foliotées.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.

Le mois prochain dans
le mag des consoles
Joypad

Tous les hits de Noël !
NUMERO SPECIAL
EN DIRECT DE
L'E3*

En vente le 4 Juin

le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo.

* Pour faire branché, prononcez "ikioub". Pour faire français, prononcez "Euhtroa". Pour faire débile, prononcez "Gngnlnl'gl" en bavant abondamment. Pour faire muet, ne prononcez pas.

SOULBLADE™

LE JEU DE COMBAT

QUI TRANCHE AVEC

CE QUE VOUS CONNAISSEZ.

namco TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2.23F/mn TTC.
"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

3615 PlayStation*

PlayStation™

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES